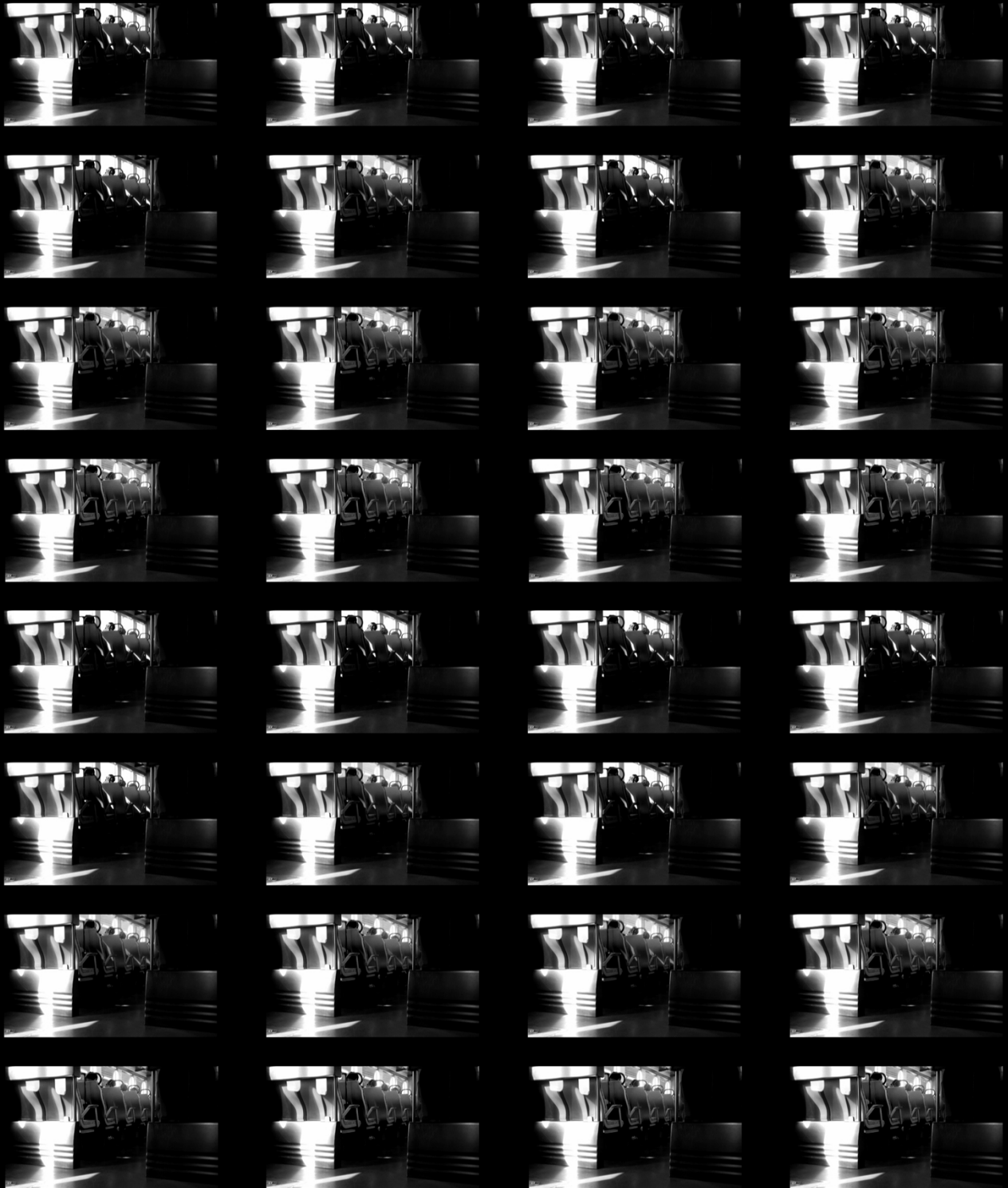


# Real vs. Virtual - O Poder da Imagem

---



---

Dissertação de Mestrado Multimédia  
Samanta Correia

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto



# **Real vs. Virtual - O Poder da Imagem**

**Samanta dos Santos Correia**

Mestrado Multimédia

Orientador: Prof. Pedro Manuel Góis

Coorientador: Prof. Henrique Costa

Junho 2013

© Samanta Correia, 2013

# Real vs. Virtual – O Poder da Imagem

**Samanta dos Santos Correia**

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto  
Aprovado em provas públicas pelo Júri:

**Presidente:** José Miguel Santos Araújo Carvalhais Fonseca | Professor Auxiliar  
| FBAUP

**Vogal Externo:** Fernando Emanuel de Pina Mendes | Assistente A | IADE

**Orientador:** Pedro Manuel Rodrigues da Silva Madeira e Góis (Professor  
Auxiliar | FBAUP)

## Índice

Resumo.....	5
Abstract.....	8
Agradecimentos.....	10
1. Introdução.....	11
1.1. A Virtualização Tecnológica do Real.....	12
1.2. A Virtualidade como Complemento da Realidade.....	15
1.3. Imagem, Percepções e Interpretações.....	17
2. O que é a Realidade?.....	20
2.1. Noções gerais de Realidade.....	20
2.2. Percepções da realidade: Directa e Indirecta.....	23
2.3. Percepção e Interpretação e Teoria da Projecção.....	27
3. O que é a virtualidade?.....	33
3.1. Noções gerais de Virtualidade.....	33
3.2. Percepção da Virtualidade.....	38
4. Real vs. Virtual – O Poder da Imagem.....	42
4.1. Conceito de Imagem.....	42
4.2. O uso da Imagem e seu efeitos.....	50
5. A Percepção da Imagem, do Real e do Virtual – Comparando o conto <i>O Rouxinol do Imperador</i> e obras de Salvador Dalí.....	60
5.1. Natureza vs. Arte.....	64

5.2. Ilusão, Espanto, o Mundo e o seu Simulacro.....	68
5.3. Realidade e Virtualidade.....	73
5.4. Imagens ao Acaso.....	78
5.5. Ter, Querer e Poder.....	82
5.6. O conhecimento-fantasma.....	89
5.7. Uma análise conclusiva.....	95
6. Conclusão: É possível viver sem virtualidades?.....	98
7. Trabalho Prático: Luz Real/ Sombra Virtual.....	107
7.1. Sobre o Trabalho.....	107
7.2. Galeria de Imagens.....	109
Anexos.....	111
Anexo 1 – Trabalho Prático: Inquérito “Real vs. Virtual”.....	111
Anexo 2 – Contributos para uma Genealogia do Virtual.....	120
Anexo 3 – Dreaming.....	125
Anexo 4 – A Inclusão Digital e a Reprodução do Capitalismo Contemporâneo.....	131
Anexo 5 – Introdução à Teoria da Imagem.....	133
Bibliografia.....	137
Webgrafia.....	143

\* Este trabalho não foi realizado segundo o Acordo Ortográfico.

## Resumo

Este trabalho pretende abordar dois conceitos, o de real e o de virtual. Examina a distinção entre o que é real e o que é virtual, tendo em conta que a análise do real gera o virtual e tendo em conta, de igual forma, o campo da imagem e o impacto que a mesma tem na interpretação que cada um tem daquilo que observa. A imagem que a nossa visão capta influencia cada pessoa naquele momento em que está a observar e cria em nós uma interpretação daquele momento, tendo em conta características de um nível superior como a sociedade onde o observador está inserido, a cultura ou conhecimento adquiridos pelo mesmo.

Ao longo da investigação, foram abordados diversos conceitos que se mostraram relevantes em relação aos conceitos de realidade e de virtualidade, bem como a importância que estas revelam em termos visuais, presentes tanto em representações visuais como naquilo que se vai observando e sobre o que se promove uma reflexão.

Em termos de realidade, a nossa análise demonstra que se pode verificar uma linha bastante ténue em relação àquilo que separa o real do virtual, sendo bastante difícil chegar a um consenso em relação ao conceito de realidade e definir aquilo que ele encerra (ao que a realidade realmente é) e ao que a separa da virtualidade. A dificuldade encontrada na definição de realidade reside na presença tão frequente da virtualidade no nosso dia-a-dia e de isso poder afectar a nossa noção e percepção da mesma. Factores nomeadamente como: a questão espaço-temporal (quando e onde uma situação aconteceu e se estivemos presentes na mesma ou se a estamos a observar não tendo estado presentes); percepções visuais (o que vemos e em que singularidades nos estamos a concentrar enquanto observamos); cultura (factores sociais que vão influenciar a interpretação do que estamos a observar levando-nos a ter uma percepção da imagem distinta de outro observador), podem afectar a nossa noção do real, podendo alterá-la, torná-la em algo

diferente. Em termos de virtualidade, notamos que a mesma está em constante mudança e verificamos isso, por exemplo, através de situações retratadas, ou momentos guardados, sobre a forma de uma imagem e que já não se verifica no momento presente, ou seja, no caso de uma fotografia, o que está representado pertence ao passado e não ao presente e, por isso, já não é real no momento mas apenas virtual. A situação já mudou e não permanece da mesma maneira, isto é, embora a ilusão do real pareça estar congelada o que aconteceu foi a elaboração de uma virtualidade.

Analisa-se também o conceito de imagem e o seu significado. Nota-se que uma imagem é algo que não é palpável, é algo imaterial. É uma percepção visual que recebemos e é filtrada nos olhos, processando o cérebro a informação visual que recebemos. A sua importância é inquestionável e sempre teve um papel relevante na nossa sociedade e no modo como nos organizamos. A imagem é moldável e contém bastante informação, sem que seja necessário o uso de um texto para a descrever, podendo a sua interpretação ser muito subjetiva e aberta a interpretações múltiplas.

Em termos da influência e do poder que uma imagem contém, observamos que mesmo a imagem real, pode levar a interpretações variadas, dependendo do observador, porque, por diversas razões, nem todos contemplamos as mesmas coisas da mesma maneira. A interpretação visual de cada pessoa, apesar de haver uma tendência para a uniformidade, pode ser influenciada por fatores de várias ordens, designadamente, física, mental ou cultural. A tendência acaba por ser o recurso à virtualidade, pois ela acaba por nos satisfazer e tem a capacidade de “mostrar” o que passa dentro de nós ou o que resulta da realidade depois de filtrada por cada um de nós. Temos a possibilidade de transpor a irrealidade para a realidade e, com isso, de observar pensamentos transmutados numa outra. A imagem, em si, é como um passaporte para a mente e para uma “concretização” de algo idealizado.

Para clarificar os pontos tratados ao longo deste trabalho e para incluir um lado mais relacionado com o campo das artes, parte-se de obras importantes, mais concretamente d'O *Rouxinol do Imperador*, e de Salvador Dalí, como *Leda Atômica* e *Gaiteira de Esfera* e as obras de Hans Christian



Andersen. As obras referidas sugerem pontos de vista diferentes, em jeito de metáfora, que servem para explicar de uma forma mais concreta o tema aqui abordado, o de mostrar como uma imagem nos pode cativar e “manipular” com as suas virtualidades, tendendo a assumir uma preponderância em relação à imagem real. O papel da dualidade real-virtual, realidade-virtualidade é trazido para o campo da criação e a metáfora explorada promove a percepção da virtualidade a partir de uma realidade que é, de facto, uma obra aberta à imaginação.

## **Abstract**

This essay talks about the dualities between reality and virtuality, having in mind the concept of image and its impact and effect on every people's life.

Here, some diversified concepts, that we find out to be relevant to this problematic, are addressed in terms of visual representations, and what they show us, and our visual perceptions as well.

In terms of the reality subject, we can verify a thin line from what separates the concept of reality and the concept of virtuality. We can find out that it's very hard to define, for sure, what's real and what separates it from virtuality itself. The biggest challenge we can find to be able to define reality resides in the frequency of virtualities that occurs and appears in our lives and how that affects us and our interpretations. Factors like time and space, visual perceptions, culture, individual interpretations, religion, and many other factors, can change our notions of reality, and that can modify it into something different from what it was in fact. In terms of virtuality, we can notice its constant change and we can see it when we observe photographic representations, or even portraits, of situations that shows us one thing that happened in the past. And, since it belongs in the past, it has change, in time and some external factors like the light or movement of diversified elements. Although it seems the same, something has change and it will never be the same.

The concept of image and its meaning is, also, explored here. We can see that the image, itself, isn't a physical material and it's made of perceptions filtered by the eye of each individual. Its importance is unquestionable and has a relevant role in our society. The image, in its concept, it's shapable and it can contain a lot of information that can, or not, be interpreted in a person's individual opinion.

It is also discussed, in this project, the influence that the image, in general, has in us. We can analyze that a reality of an image comes from each person because we can't see what another person is seeing, and we can't

share what we see what we see, we only are able to describe it and, a description, doesn't match what we see in it's totality. Although we can find various similarities in our visual interpretations, within a group of people, they can never be the same. One image is a reality to a person, the one that sees, but a virtuality to another person, the one who listens to it's description.

To make a stand on the subjects that are present a discussed in this essay, some art works from Salvador Dalí and a tale from Hans Christian Andersen, *The Nightingale*, can be used as a metaphore to demonstrate the influence of image in each one of us, in therms of reality and in therms of virtuality. It shows us how and ideal image, created in our mind, can cativate us and "suck us in", into it's own world, "manipulating" our visions toward a situation that is being represented to us.

## **Agradecimentos**

Este trabalho não poderia existir sem a presença de algumas pessoas importantes durante este longo percurso.

Um obrigado à Faculdade de Engenharia pelo apoio e disponibilidade oferecida.

Um muito obrigado aos meus colegas e amigos, em especial à Anabela Ferreira, Juliana Monteiro e Gonçalo Machado, que me proporcionaram momentos bastante divertidos, que me motivaram e apoiaram mantendo sempre aquele espírito alegre, unido e bem disposto.

Um muito obrigado à Tuna Feminina de Engenharia, pois sem elas estes últimos dois anos não teriam sido os mesmos.

De seguida há que referir o apoio incondicional por parte dos meus tios, mãe, primos e avós. Teria sido impossível concretizar este processo sem este apoio.

Um especial obrigado a quem me marcou durante estes anos...

Por fim, quero deixar um obrigado ao meu orientador, Pedro Góis, que se manteve bastante calmo e por ter aceite este desafio; e um obrigado ao meu coorientador, Henrique Costa, pela forma cómica com que abordou as partes menos positivas deste processo que me motivaram e pelo empenho que teve em abordar as questões mais difíceis de modo a manter-me no caminho certo.

## **1. Introdução**

Este trabalho aborda a dualidade entre o real e o virtual e faz uma reflexão sobre esses dois conceitos trazendo-os e envolvendo-os no campo da imagem de forma a salientar o seu poder e importância.

A imagem teve desde sempre uma grande importância para a Humanidade, desde simples representações nas paredes de cavernas, nos tempos pré-históricos, até à actualidade. Se nessa época as imagens eram um meio de comunicação que ilustravam as situações que cada um vivia ou observava, deixando um legado para as gerações futuras para que se pudessem guiar e sobreviver naquela cultura (Lewis-Williams, 2004), muito se alterou até hoje. Num salto quântico importante para o desenvolvimento da nossa argumentação, importa referir como, muito mais tarde, após a Revolução Industrial, a imagem como “representação de algo” sofreu uma grande transformação devido ao aparecimento das máquinas fotográficas e das máquinas de filmar e a imagem mudou. Graças a um desenvolvimento técnico ou tecnológico, as imagens começaram a potenciar virtualidades cada vez mais próximas da realidade. A tornar uma imagem efémera em algo que durasse muito mais tempo (criando a ilusão de um congelamento da realidade), tornando-a quase eterna através da dissimulação de um órgão sensorial, como o olho e tornando possível arquivá-la para que possamos observar as vezes que quisermos (Domingues, 1997: 37). Juntando à criação das máquinas fotográficas e das máquinas de filmar criaram-se também ferramentas para manipular as imagens captadas, sendo a mais conhecida actualmente o Photoshop. E mais uma vez a imagem mudou.

### **1.1. A Virtualização Tecnológica do Real**

*“A história do Photoshop começa antes mesmo de ele ser um produto Adobe. No final dos anos 1990, os irmãos Thomas e John Knoll juntaram forças para criar um aplicativo inteligente, capaz de realizar retoques em fotografias e imagens.*

*[...] A primeira versão oficial do aplicativo foi lançada em 1990, em uma época em que simples retoques nas imagens poderiam custar alguns milhares de dólares e dependiam de programas e vários equipamentos que preparavam o conteúdo para a impressão.*

*[...] O app já está no imaginário das pessoas — tem seu nome conhecido até por quem não trabalha com foto, design ou mesmo computadores —, e é responsável por verdadeiras obras de arte do design digital, assim como já se tornou notório por alguns erros grosseiros de manipulação de imagem — aparecendo em grandes campanhas de moda e capas de revista, inclusive.”*

(Starck, 2013 \*)<sup>1</sup>

Este tipo de ferramentas veio, de forma inexorável, influenciar a percepção que temos da realidade acabando por mudar o que aferimos fazer parte da mesma. Isto é, a manipulação que as imagens sofrem estão tão bem conseguidas que muitas vezes se torna quase impossível de detectar e muitas delas passam a ser consideradas como uma representação fiel da realidade,

---

<sup>1</sup> <http://www.tecmundo.com.br/photoshop/37907-a-historia-do-photoshop-o-editor-de-imagens-mais-usado-no-mundo.htm> (Consultado a 31. 05. 2013)

criando novos padrões e novas crenças. Se virmos algo e se vamos acreditar naquilo que estamos a ver então a realidade pode mudar. Com a invenção das máquinas de filmar e fotográficas, as pessoas foram criando e inventando novas “realidades”, mundos virtuais provenientes da mente de cada um e expostas sob a forma de imagem, usando efeitos especiais, fotomontagens, entre outros; e graças a toda essa capacidade de inovação e de criação, a grande maioria da população mundial foi-se habituando gradualmente a todas as virtualidades presentes no quotidiano. Esta habituação gradual criou em nós uma ligação profunda com esse mundo idealizado, tornando-se desse modo num mundo perfeito que, em muitos casos, supera a própria realidade.

A realidade em si resulta de uma construção de perspectivas individuais e da análise do geral. Através de linhas gerais qualquer pessoa consegue identificar um objecto ou elemento de igual forma e isso torna-se numa realidade geral (mas minimalista quanto a significados) partilhada por um grupo. Contudo, se nos focarmos em detalhes, a identificação analítica do real vai ser diferente de pessoa para pessoa, colocando nas interpretações demonstradas um carácter individual. Por outro lado, após visionarmos algo vamos reter os traços gerais daquilo que observamos e que são reconhecíveis por mais que uma pessoa, tornando esse objecto credível e confirmando a sua existência, ou como algo originado pela natureza (ou criado através dela). O capítulo “O que é a Realidade?” tenta esculpir este conceito de forma a poder ser comparado com o conceito de virtualidade. Para tal, define-se a realidade pelos traços gerais, onde um grupo de pessoas conseguem observar algo e dar uma resposta comum em termos gerais, ou seja, análoga. Esta situação não se observa quando não se encontram respostas semelhantes, no caso de quando se descrevem detalhes presentes num dado acontecimento. Estas descrições detalhadas acabam por diferir devido ao facto de cada pessoa dar importância, ou atenção, a diferentes elementos ou acontecimentos nela presentes. Através deste conceito podemos ver que as experiências que se vão obtendo ao longo da vida pertencem ao campo da realidade, como no caso das ciências exactas que, em muitos casos (como na física) apesar de não se poder visualizar sabemos que existe. Através do senso comum e dos conhecimentos que se adquirem ao longo da vida confirmamos que são coisas certas e que mais que

uma pessoa pode comprovar a sua existência. De igual forma, em termos de imagem, o real acaba por não se basear em lembranças físicas, detalhes, passado e futuro. Faz então parte do presente, por este se encontrar mais “fresco” na nossa cabeça, em relação à generalidade do que aconteceu, e consoante o passar do tempo vai-se perdendo informação e a realidade daquele momento acaba por se desvanecer, virtualizando-se (Rosa, 2011 \*)<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> <http://www.webartigos.com/artigos/o-conhecimento-como-forma-de-interpretar-a-realidade-o-senso-comum-e-conhecimento-cientifico/74917/> (Consultado a 15. 11. 2012)



## **1.2. A Virtualidade como Complemento da Realidade**

A virtualidade, segundo Arlindo Machado, especialmente na forma da imagem, corresponde a qualquer alteração, deliberada ou não, feita a uma representação da realidade. Ou seja, tentamos simular algo “copiando” o seu aspecto e atribuindo, a essa cópia, as propriedades ou capacidades que o permitem substituir, em quase toda a sua totalidade, o original (Machado, 1996). O capítulo “O que é a Virtualidade?” ensaia explorar a dinâmica do virtual, definindo que o mundo virtual, que engloba tudo aquilo que é criado, sugerido e manipulado, pode ser alterado em qualquer altura e segundo uma visão idealizada por cada pessoa. O que capta a atenção das pessoas na virtualidade é a sua capacidade de constante alteração e as possibilidades de criação de mundos ideais, a possibilidade de demonstrar o que vai dentro de nós ao transformarmos em algo observável para os outros.

Podemos ver que uma imagem manipulada exerce, muitas vezes, muito mais poder sobre as pessoas que uma simples representação inalterada da realidade. O virtual é, pois, poderoso. As imagens são utilizadas como um meio de comunicação e de persuasão, umas conseguem ser mais credíveis que outras e são essas, as que nos fazem acreditar, que nos vão influenciar mais. A virtualidade cria em nós toda uma noção diferente da própria realidade. Os novos padrões inseridos passam a ser os padrões ideais, dando-nos a capacidade de criar versões diferentes do que observamos, criando de igual forma diversos problemas no modo em que vivemos, no sentido em que deixamos de conseguir distinguir situações reais de situações inventadas. Isso permite-nos viver rodeados de “mentiras”, das quais temos a consciência de que existem e que tomamos como sendo um padrão. As pessoas fascinam-se com as possibilidades que este mundo alternativo, o mundo virtual, nos pode trazer, em oposição ao real, que é algo palpável, certo e pertencente ao presente. É um mundo único e igual para todos. O facto (ou a possibilidade) de estar em contato com coisas que naturalmente não existem na realidade é de todo fascinante. Esse fascínio que temos com coisas novas, nunca antes vistas, cria um enorme entusiasmo e satisfação, por conseguirmos mostrar de

alguma maneira algo originado na mente e por conseguirmos ter algum tipo de contacto, neste caso visual, com uma simples ideia que não podemos observar na realidade. Aliás, como será tratado mais à frente, a virtualidade é composta por um conjunto de realidades que ao as juntarmos vão criar algo novo, ou seja, uma alternativa que foi visualizada e que não se formou naturalmente e que foi construído.

### **1.3. Imagem, Percepções e Interpretações**

No capítulo “Real vs. Virtual – O Poder da Imagem”, no subcapítulo “Conceito de Imagem”, partimos da definição de que a imagem é a representação visual de algo que pertence ao mundo exterior. A visão, que nos dá a capacidade de observar qualquer coisa em tempo real, torna-se potencialmente credível e mostra-nos aquilo que estamos a observar no momento. A imagem em si não passa de uma mera representação mas dependendo do quão próxima ela nos parece daquilo que observamos na realidade acaba por possuir uma enorme influência devido à sua credibilidade visual. As novas tecnologias, que pudemos analisar no subcapítulo “O Uso da Imagem e seus Efeitos”, permitem-nos suggestionar a existência real das mais diversas coisas, desde animais míticos a mundos completamente diferentes, possibilitando-nos criar coisas palpáveis alternativas ao que já existe. Esta vertente é mais notada no cinema, mas faz também parte do nosso quotidiano, nas mais diversas formas, nomeadamente posters de cosméticos, imagens campanhas políticas, censura de imagens e informação, etc. Ao habituarmos a esta “oferta” de mundos virtuais que nos rodeia frequentemente, estamos a deixar que ela faça parte da nossa mente e nos influencie, permitindo que ela passe a pertencer ao campo da realidade. A virtualidade existe, aparentemente, porque nos faz sentir bem e porque é uma visão alternativa do nosso mundo, feita à medida de cada um. Nós é que definimos regras, nós é que definimos o decorrer das situações, nós temos o controlo sobre tudo o que se passa nesse mundo, o mundo individual da mente de cada pessoa. Porém, na realidade temos que nos sujeitar às situações a que somos constrangidos e ao que ela nos oferece, como afirma Antoine Lavoisier, resumindo a sua obra *Traité Élémentaire de Chimie*, “*Na Natureza nada se cria, nada se perde, tudo*

*se transforma*” (Lavoisier, 1789 \*)<sup>3</sup>, e assim sendo, a virtualidade é uma criação a partir de elementos presentes na natureza.

À medida que vivemos e vamos observando o que nos rodeia e convivemos com o que nos circunda vamos notando que tudo obedece a determinadas leis que permitem o seu funcionamento (como leis matemáticas, físicas e/ ou químicas, etc.). A percepção da existência destas leis que nos envolvem são apreendidas de forma intuitiva e notamos que não podem ser quebradas. A virtualidade já permite essa quebra das leis e dão-nos a possibilidade de novas alternativas, que não podem pertencer no real. Se houver uma tentativa de manipulação, essa realidade deixa de existir e passa a pertencer ao campo da virtualidade, como por exemplo, encenar um assalto, logo, o assalto não é verdadeiro. A manipulação que está a ser feita tem o propósito de conseguir tirar algum tipo de proveito, nomeadamente, ao conduzirem as pessoas a acreditarem na encenação e não lhes mostrando o que está por detrás daquilo, uma montagem dissimulada. A fotografia, assim como o cinema, permite-nos essa dissimulação, modificar a realidade, dando-nos alternativas. O avanço tecnológico teve um grande impacto na construção de novas possibilidades, e com isso meras ideias foram postas em prática e passaram a ser algo concreto. Veja-se, por exemplo, a invenção, que resultou de uma ideia que tem com base o sonho antigo do Homem em voar. Embora a realidade no início do sonho não oferecesse essa possibilidade real, uma vez que o conceito de ‘avião’ ainda não existia, oferecia os meios materiais para a sua concretização, impulsionando a criação, tornando algo virtual numa realidade potencial.

O subcapítulo “A Percepção da Imagem, do Real e do Virtual – Comparando o conto O Rouxinol do Imperador e obras de Salvador Dalí” pretende utilizar exemplos práticos e concretos que ajudem a elucidar os conceitos e as ideias mais relevantes descritas nos capítulos anteriores. Analiza-se a vontade que o criador/autor tem em criar alternativas que satisfaçam o ideal da pessoa, neste caso o ideal de Salvador Dalí e o ideal do

---

<sup>3</sup> <http://www.chem.yale.edu/~chem125/125/history99/2Pre1800/Lavoisier/Preface/discours.html> (Consultado a 11.04.2013)

imperador, das personagens mais relevantes da história do autor Hans Christian Andersen. Unimos, neste exemplo, dois conceitos de criação e um conjunto de considerações sobre a observação da criação e sobre a criação do observador.

Para finalizar esta reflexão sobre esta temática, os últimos capítulos “É possível viver sem virtualidade?” e a descrição do trabalho prático pretendem elaborar algumas conclusões em volta do tema da realidade e virtualidade em termos da imagem e daquilo que observamos no dia-a-dia e das suas consequências para o trabalho de autoria e de observação na contemporaneidade face ao desafio do real e do virtual.

## **2. O que é a realidade?**

### **2.1. Noções gerais de Realidade?**

A realidade é um conceito que se traduz em “traços gerais” que são partilhados por mais que uma pessoa e que não leva em conta os pormenores, que vão, necessariamente, divergir de observador para observador. Todos (e cada um) têm uma percepção e interpretação diferente. Vão adquirindo noções de realidade com a com a acumulação de experiências e de noções da vida e com a interação experienciada com o real. Por exemplo, no caso de uma árvore, sabemos como é o seu aspecto geral e conseguimos dizer que, geralmente, têm folhas verdes e um tronco castanho. Mas será isto que realmente define o que é uma árvore?

Aqui tanto falamos em real como em realidade, sendo que o termo ‘real’ trata algo de dimensões pequenas, que envolve alguns elementos no sentido em generalizamos o que vemos e descrevemos o mínimo possível, e o termo ‘realidade’ trata algo maior que trata toda uma situação de forma geral mas com mais elementos comuns e presentes na mesma. Está muito ligada à verdade e à confirmação, sendo autoevidente e não estando sujeita a uma interpretação individual, pois cada observador vai analisar o que vê segundo o que acha relevante (como detalhes que lhe captem mais atenção e que vai reparar com mais facilidade), segundo o que o senso comum lhe transmite (a opinião de outros observadores assim como traços comuns na opinião de uma comunidade), segundo a opinião pessoal (se o que observa lhe agrada ou se faz sentido), segundo factores sociais e culturais (a história da época em que se encontra) e segundo factores físicos (como, por exemplo, se um observador é daltónico ou se tem 100% da visão funcional) e isso muito tem a ver com a experiência e noções que vamos experienciando, baseando-se muito na experiência, como podemos ver no seguinte excerto:

*“[...] o conhecimento é formado e enriquecido por informações trazidas de todos os graus citados e não há diferença entre o conhecimento sensível e intelectual, um é continuação do outro, a única separação existente é entre as seis primeiras formas e a última forma pois a intuição é puramente intelectual, mas isso não quer dizer que as outras formas não sejam verdadeiras mas sim formas de conhecimento diferentes que utilizam coisas concretas.”*

(Lobo, 2010 \*)<sup>4</sup>

Através do senso comum, a realidade define-se por tudo aquilo que existe fora da mente, que é tangível <sup>\*5</sup>. Segundo Mauricio Bueno Da Rosa, o senso comum engloba generalizações imediatas devido a conclusões que são realizadas através da análise de um pequeno número de exemplos ou amostras (Rosa, 2011 \*)<sup>6</sup>. Isso acaba por generalizar todos os objectos do mesmo tipo como sendo a mesma coisa, apesar de diferirem no seu aspecto, mas não de forma geral. Isto é, é tudo aquilo que é concreto e que é igual para toda a gente. Tome-se como exemplo a visão de uma bola preta que está à nossa frente. Em princípio todas as pessoas que estão a ver a mesma bola, vêem o mesmo: um objecto redondo e de cor preta. Mas assim é se só o vêem em geral e não analisam o objecto pormenorizadamente. Mas, por exemplo, se uma pessoa se aproximar de uma outra pessoa, ou várias, e disser “eu vi uma bola azul”, a realidade esvai-se na ideia de um objecto que não foi visto por todos mas apenas por um. A visão que cada pessoa (um ouvinte mas não um observador directo) vai criar dessa mesma bola vai variar inevitavelmente, pois

---

<sup>4</sup><http://monografias.brasilecola.com/administracao-financas/platao-aristoteles.htm>  
(Consultado a 31. 05. 2013)

<sup>5</sup> Trabalho prático realizado forma de inquérito, com a finalidade de enquadrar a percepção dos conceitos tratados nesta reflexão, os conceitos de real e virtual, tendo em conta o senso comum no meio académico. (Ver anexo 1)

<sup>6</sup> <http://www.webartigos.com/artigos/o-conhecimento-como-forma-de-interpretar-a-realidade-o-senso-comum-e-conhecimento-cientifico/74917/>  
(Consultado a 15. 11. 2012)

ninguém viu a bola. Cada um vai interpretar o conceito de “bola azul” à sua maneira, podendo variar o tamanho, o tom da cor, entre outras coisas. A bola que sai da imaginação não é a mesma que foi “vista” pelo olho.

É, por isso, difícil estabelecer uma definição certa (única) em relação ao conceito de realidade. Um outro conceito comumente associado ao de realidade é o da sua inalterabilidade. Contudo, quando se refere a inalterabilidade neste campo, está-se a referir às designações que se dá às diferentes características que observamos e que compõem um qualquer elemento da realidade e que levam ao reconhecimento desse mesmo elemento. Por exemplo, se falarmos de um avião, à partida sabemos como são os traços gerais que o definem e o caracterizam como tal, apesar dos aviões terem pormenores que os distinguem uns dos outros. Isto é, segundo o que se vem a observar e segundo ideias já estabelecidas, a realidade é só aquilo que todos presenciamos da mesma maneira, existindo uma grande concordância em relação ao que se observa e essas mesmas características. As alterações que a realidade vai sofrendo com o tempo continuam a fazer parte desse conceito, pois todos conseguimos ter a visão das alterações que o mesmo vai sofrendo e toda a gente tem a certeza do seu significado de ‘passar do tempo’ e que se foi tornando diferente. É por isso algo que abrange a generalidade e não se foca em pormenores detalhados, pois, eventualmente, vão acabar por diferir por não se ter uma noção total do que se vê que seja igual para todos. não é pensado e que vai acontecendo naturalmente sem a intervenção de ninguém, no sentido em que alguém tenta fingir algo que não está a acontecer, pois as intervenções das pessoas também fazem parte da realidade. Por isso, no caso em que alguém está a fingir algo no acontecimento a decorrer, o mesmo passa a ser virtual no sentido em que o observador está a ser manipulado e a ser levado a crer que aquilo é real.



## **2.2 Percepções da realidade: Directa e Indirecta e Teoria da projecção**

Indo além da noção de realidade que o senso comum descreve, chegamos a definições mais abrangentes. Com base na ideia de Steve Lehar em relação à realidade directa<sup>7</sup>, podemos afirmar que nós não podemos e não percebemos o mundo externo totalmente, o mundo como ele é em si mesmo, mas apenas o percebemos segundo as nossas ideias e interpretações de como o mundo é, e com isso afirma-se que a realidade não consiste somente em coisas palpáveis e concretas, que são visíveis e possam ser tocadas (Lehar, 2003 \*)<sup>8</sup>. Podemos ter uma interpretação igual de algo devido a representarmos através de uma designação. A realidade também abrange as ciências, como a matemática, que são aceites e tomadas como certas por todas as pessoas, pois esta resolve-se da mesma maneira para todos e utilizam-se as mesmas regras. O mesmo se passa com o conceito de sonho. Sabemos que eles existem e que sonhamos enquanto dormimos (esporadicamente ou correntemente) pois temos lembrança disso. Porém, o sonho em si, como uma acção que decorre no exterior da mente e onde mais que uma pessoa pode observar não acontece e por isso não é real pois não está a acontecer. Só quem sonha tem o conhecimento da acção que está a decorrer, nunca passando da mente da mesma, de uma única pessoa.

A realidade é algo que é presente, uma situação do “agora”. Ela só o deixa de o ser quando passa a fazer parte do passado ou quando é algo que ainda não aconteceu, e que está inserida no futuro. Com isto, pretende-se estabelecer que a realidade só é mais clara quando estamos a vivenciar e o estamos a fazer inseridos num grupo, sendo considerados como testemunhas daquilo que foi presenciado e confirmando os traços gerais dentro desse grupo e, se existirem pequenos detalhes que são confirmados pelos elementos desse grupo, designamos esse evento como pertencente a uma realidade, pois sentimos que não fomos os únicos a presenciar o evento, apesar de poder haver interpretações diferentes. Um evento passado passa a deixar de fazer

---

<sup>7</sup> Página 23

<sup>8</sup> <http://sharp.bu.edu/~slehar/Representationalism.html>  
Anexo 2)

(Consultado a 20. 01 2013: ver

parte desse conceito pela simples razão de que a nossa mente vai criando novas situações e oculta outras tantas que, na sua origem, não aconteceram de facto pois passam a ser situações alteradas. Com isso, podemos ter a noção de que se presenciou o mesmo mas o factor da interpretação, de estranharmos o que alguém do grupo está a descrever não corresponder ao que nós temos ideia ou lembrança de termos presenciado vai causar dúvida e a certeza que se tinha nos momentos do presente vai-se dissipando. E no caso de um evento futuro, não podemos ter certezas do que vai acontecer em concreto. A sequência de eventos que possivelmente poderão decorrer só podemos adivinhar e imaginar, enquanto que na realidade, esses eventos só se confirmam quando o futuro se transforma em presente e partilhamos os aspectos gerais desses eventos, confirmando essa realidade.

Tendo a noção de que a realidade em muito se baseia na experiência e conhecimento adquiridos com vivências que se vai tendo, em que o mundo exterior nos vai causar uma virtualidade interna, isto é, transformamos no momento seguinte ao observado aquilo que observamos numa representação na nossa mente pois não conseguimos reter a informação completa. Conseguimos partilhar a realidade através do contacto com objectos, através de um campo sensorial que, em termos visuais, é a informação que absorvemos através da retina e que é processada directamente para o cérebro. Isto, como já foi referido, só se torna numa realidade para o indivíduo através da sua percepção. Conseguimos ter consciência das coisas através da experiência, do contacto, da visão e da confirmação de que não somos os únicos a ter a consciência de que o que está a ser observado existe, como poderemos ver no seguinte excerto:

*“For example if light from this paper is transduced by your retina into a neural signal which is transmitted from your eye to your brain, then the very first aspect of the paper that you can possibly experience is the information at the retinal surface, or the perceptual representation that it stimulates in*

*your brain. The physical paper itself lies beyond the sensory surface and therefore must be beyond your direct experience. But the perceptual experience of the page stubbornly appears out in the world itself instead of in your brain, in apparent violation of everything we know about the causal chain of vision.”*

(Lehar, 2000 \*)<sup>9</sup>

O conceito pode dividir-se em termos de realidade directa, que podemos analisar através do excerto anterior, e em termos de realidade indirecta. A realidade indirecta sugere-nos uma estrutura global e noções físicas do mundo que nos rodeia através do nosso cérebro, onde as percepções criadas através do exterior passam a pertencer ao interior. Temos consciência e reconhecemos objectos pertencentes ao mundo onde nos situamos apesar de eles se moverem e poderem estar numa posição diferente. O nosso cérebro tem a capacidade de gerar uma imagem tridimensional que nos leva a reconhecer o observado. Tal não acontece para um único indivíduo mas na verdade aparenta ser universal. Todo o indivíduo capaz de observar, de perceber e de interpretar tem esta capacidade e, com isto, somos capazes de partilhar o conhecimento geral do objecto (a realidade partilhada), não tendo em conta pequenos detalhes (a realidade vivida individualmente).<sup>\*10</sup>

A Teoria da Projecção, afirma que o nosso cérebro absorve a informação obtida sensorialmente e que é exposta de volta para o mundo

---

<sup>9</sup> <http://cns-alumni.bu.edu/~slehar/webstuff/consc1/consc1.html> (Consultado a 16. 06. 2013)

<sup>10</sup> *“Perceived objects within that world maintain their structural integrity and recognized identity as they rotate, translate, and scale by perspective in their motions through the world. These properties of the conscious experience fly in the face of everything we know about neurophysiology, for they suggest some kind of three- dimensional imaging mechanism in the brain, capable of generating three-dimensional volumetric percepts of the degree of detail and complexity observed in the world around us, that appear to rotate and translate freely relative to the space in which they appear.”* (Lehar, 2000 \*)<sup>8</sup>

exterior a nós, apesar de não se projectar de uma forma física<sup>\*11</sup>. Intrepreta-se este ponto como aquilo que é processado interiormente, como por exemplo o que estamos a sentir, e que expomos e é reconhecido por outros indivíduos. Pode-se afirmar que representações, que são formadas na nossa mente e construídas pelas nossas mãos, como, por exemplo, no caso da arte em que o que é criado é baseado na visão de um indivíduo, passam a fazer parte da realidade na medida em que isso pode ser observado para além do indivíduo que projectou essa ideia na mente. Conseguimos ver o espaço que nos rodeia e identificar o que está a ser observado e, além do visual, também temos a possibilidade de sentir (dependendo se é ou faz parte de um objecto), o que leva a uma confirmação de que aquilo existe para nós e até mesmo para um grupo, o que faz ganhar mais força em termos da sua credibilidade: *“To deny the spatial nature of the perceptual representation is to deny the spatial nature so clearly evident in the world we perceive around us. To paraphrase Descartes, it is not only the existence of myself that is verified by the fact that I think, but when I experience the vivid spatial presence of objects in the phenomenal world, those objects are certain to exist, at least in the form of a subjective experience, with properties as I experience them to have, i.e. location, spatial extension, color, and shape.”* (Lehar, 2000 \*)<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> *“All of our sensations are aroused directly in the brain, but in no case are we conscious of this. On the contrary, our sensations are projected either to the exterior of the body or to some peripheral organ in the body, to the place where experience has taught us that the acting stimulus arises. The exteroceptive sensations are therefore projected exterior to our body.”* (Weber, 1936: 19)

<sup>12</sup> <http://cns-alumni.bu.edu/~slehar/webstuff/consc1/consc1.html> (Consultado a 16. 06. 2013)

### **2.3. Percepção e Interpretação**

A realidade está, em muito, ligada à verdade e a uma confirmação dos factos por parte de um dado grupo. Se uma dita realidade for uma mentira, ela vai tornar-se em algo falso, numa realidade virtual ou numa possibilidade criada segundo crenças pessoais ou ideais. Muito do conceito do real advém da interpretação de cada indivíduo e daquilo em que se acredita, ou seja, verdades individuais que só uma pessoa pode ter a certeza. Quanto mais a descrição de uma realidade for semelhante de pessoa para pessoa, mais real assumiremos que ela é, pois sentimos que não fomos os únicos a presenciar algo e torna-se em algo mais geral, logo, mais credível. Como afirma Fontes: *“entende-se vulgarmente por realidade tudo aquilo que existe ou é, por oposição aquilo que designamos por nada, aparência, ilusão, desejo, projecto”* (Fontes, 2001 \*)<sup>13</sup>.

Podemos, a partir desta ideia, interpretar que todas as teorias que existem e vão sendo construídas, não passam de simples fantasias até que sejam devidamente comprovadas, e, como já foi referido anteriormente, a realidade está dependente de escolhas e daquilo que decidimos ser um facto comum a todos e irrefutável. O artigo *A Realidade em Questão*, de Carlos Fontes, divide a realidade em três partes: Realidade Sensorial, Realidade Científica e Realidade Ideal. Na primeira, a realidade é tida como aquilo que pode ser observado e que existe, quer haja consciência dela ou não. Na segunda, a ciência define a realidade como uma construção e tudo aquilo que pode ser observado por mais que uma pessoa e que possa ser comprovada. Na terceira definição, a realidade reside nos indivíduos e não na matéria exterior. Não é partilhada e depende das percepções que cada um tem pois é algo que nos pertence e não nos podemos colocar no lugar de um outro indivíduo e ver e interpretar exactamente da mesma forma, voltando a frisar que é algo pessoal (Fontes, 2001 \*)<sup>12</sup>.

---

<sup>13</sup> <http://afilosofia.no.sapo.pt/11Realquest.htm> (Consultado a 20. 11. 2012)

Segundo as noções que vamos anotando e absorvendo ao longo da vida, a realidade é aquela que é autoevidente e que não se sujeita a uma interpretação pessoal e diferente. É algo que vai acontecendo naturalmente e que é igual para todos. Existem muitas opiniões diferentes em relação a este assunto, nomeadamente à sua definição. Durante esta pesquisa, a revisão de um pequeno artigo, que se refere à definição da realidade, leva à conclusão de que o seguinte excerto se revela pertinente.

*“[...] A construção da realidade passa pelo sistema linguístico empregado pela comunidade. A nossa percepção do mundo é, fundamentalmente, derivada da linguagem que empregamos. O ser humano move-se, então, num mundo essencialmente simbólico, sendo, os símbolos linguísticos, preponderantes e básicos na construção do mundo, na construção da realidade. (...)”*

*Ao cientista cabe manipular sectores determinados da realidade, construindo-lhes modelos representativos e explicativos, enquanto o filósofo se ocupa da compreensão de como o homem percebe e compreende o mundo, instaurando a sua realidade (dentro da qual está própria ciência).”*

(Júnior, 1989: 27)

O excerto do artigo anterior refere uma das possíveis interpretações que se podem fazer em relação ao conceito de realidade e ao que ela é concretamente. Existem várias interpretações em relação a este conceito e não o podemos tomar como uma definição concreta e concisa. Para alguns a definição é simples e não é muito pensada, para outros é mais que isso e pode confundir-se facilmente com a virtualidade. Existem níveis diferentes de realidade: aquela que vemos e aquela da qual sabemos que existe, que

decorre e que acaba sempre com o mesmo resultado, independentemente de factores exteriores, como o factor humano. Por exemplo, as ciências exactas como a as leis da física, que são iguais para todos; temos a realidade que pertence a cada um, pois depende de interpretações e dos aspectos a que se dá mais importância e podemos ver isso quando recordamos acontecimentos partilhados, por exemplo, por um grupo de amigos, e uns lembram-se de coisas que outros não se lembram e por aí em diante; temos também a realidade segundo as interpretações que cada um faz, “*A nossa percepção do mundo físico exterior é selectiva, incompleta e frequentemente errónea. (...) as percepções de um observador diferem das de outro, mesmo quando ambos olham para as mesmas coisas sob as mesmas condições.*” (Pirenne, 1970: 10).

A realidade acaba por ser algo discutível por depender, em grande parte, das percepções e interpretações de cada observador. Não necessita de uma presença física e pode basear-se, igualmente, em experiências e conhecimento. A realidade, para ser tida como tal, tem de se sujeitar a uma confirmação e demonstração de que se fizermos uma determinada coisa, esta vai acabar por acontecer, logo a realidade é composta de certezas que muito estão ligadas às experiências de vida e a ideias gerais que são partilhadas, no sentido em que conhecimentos vão sendo passados e aprendidos, confirmando-se quando são postos à prova.

*“Reality is something that exists, independent of human awareness.”*

(The Free Dictionary, 2009 \*)<sup>14</sup>

Em termos filosóficos, encontrar uma definição para a realidade pode ser praticamente impossível. Existem muitas dúvidas, incertezas e campos desconhecidos que nos podem fazer duvidar de tudo. Será que o que estamos a presenciar é, de facto, real? Não estaremos apenas a sonhar, já que existem

---

<sup>14</sup> <http://www.thefreedictionary.com/reality> (Consultado a 20. 11. 2012)

bastantes sonhos que nos levam a pensar que, tudo o que imaginámos, é real? Será que tudo o que estamos a viver não é algo imaginário, fruto da nossa mente? Segundo ideias filosóficas, se isso se demonstrar ser algo verdadeiro e que tudo não passar de um conjunto de ideias formadas no consciente de cada pessoa, tudo o que presenciamos visualmente nesta situação imaginária e que mostra ser certa e indiscutível é tomada como sendo real dentro desse mesmo evento imaginado, *“A realidade visual é sujeita a processos combinados de projecção e redução e, através deles, é transformada numa imagem, a qual surge ao observador como revelação [...]”* (Reis, 2002: 58).

Numa noção mais comum deste conceito do real, aborda-se a realidade como sendo um grande evento, que acontece sozinho, onde os argumentos que tentem demonstrar o contrário sejam demasiado fracos para serem comprovados. O real, que irá ser mencionado ao longo desta dissertação, será tudo aquilo que não é originado na mente. Por exemplo, dentro desta sequência de ideias, os sonhos existem, isso é uma realidade para a grande maioria das pessoas, pois alguma vez na vida cada um de nós terá experienciado um sonho. Porém, o conteúdo de um sonho não passa de uma virtualidade, já que não aconteceu realmente e só uma pessoa a vivenciou. Não é algo confirmado por outros indivíduos, sendo desse modo uma virtualidade, criada pelo pensamento de uma só pessoa. Porém, como podemos ter a certeza daquilo que observamos e percebemos? É verdade que com todo o avanço tecnológico que se desenvolveu - e ainda se desenvolve - foi-se tornando mais difícil ter certezas em relação à realidade, e hoje em dia podemos verificar uma maior descrença naquilo que observamos. Será devido às técnicas utilizadas de manipulação e distorção da realidade através da imagem? E devido a isso, a este aperfeiçoamento da manipulação, as imagens tornam-se duvidosas, especialmente através dos media. E dentro desta lógica, e do que foi referido em relação à percepção que o indivíduo tem, um grupo de pessoas não partilha de ideias ou pensamentos exactamente iguais, o que influencia o modo como as imagens são vistas, assim como o meio onde estão influencia de igual forma. Isto sucede devido a vários factores como o local onde as pessoas observam a imagem, o passar do tempo, movimentos em seu redor (como pessoas a deslocarem-se), entre outros. Isto



influencia a percepção que as pessoas têm do que vêem. Só a própria pessoa conhece a realidade que observa. Pode-se tentar explicá-la, segundo a interpretação individual que se tem, e fazer ver o que vimos, mas nunca poderemos ter a certeza que a interpretação que os outros vão ter é igual àquela que estamos a tentar expressar e fazer ver.

De acordo com a lógica aristotélica, a realidade é sempre composta por paradoxos, algo que se assume como verdadeiro mas que se contradiz eventualmente. Isto deve-se muito à forma como observamos o mundo e aquilo que nos rodeia e, como já foi referido anteriormente, a realidade de um observador não pode ser a mesma realidade de outro, nem mesmo pode ser tomada como uma verdade absoluta. Cada um sabe aquilo que observa, não podendo ser exposto tal e qual uma pessoa observa nem imortalizado, sendo efémera. (D'Ottaviano e Feitosa, 2003: 1)

*“[...] as lembranças não se acham armazenadas no cérebro como fotos num álbum, mas sobrevivem independentemente de qualquer subtracção material. A função do cérebro não será a de conservar as lembranças mas de montar mecanismos ou hábitos dos quais se inserem na realidade.”*

(Fuchs, 2007 \*)<sup>15</sup>

Segundo Fuchs, a realidade baseia-se muito nas habilidades e percepções adquiridas com a experiência ao longo da vida, como já foi referido anteriormente. Sabemos que se fizermos algo, esse algo, vai desencadear uma certa reacção, como por exemplo, pegar fogo a um papel vai fazer com que este queime e se transforme em cinza. As lembranças que o excerto se refere são os automatismos ganhos com essa experiência de vida, no sentido em que

---

<sup>15</sup> <http://pontocinza.files.wordpress.com/2007/01/nvb.pdf> (Consultado a 11. 04. 2003)

sabemos que se fizermos uma determinada acção, esta vai causar uma determinada reacção. Isto torna-se real pois, estatisticamente, uma acção leva a uma reacção certa, como se viu através do exemplo do fogo e do papel. É quase certo termos um final certo consoante aquilo que fazemos.

Em termos de percepções individualistas e que não podem ser partilhadas, a realidade torna-se muito mais duvidosa e incerta que a própria virtualidade, pois sabe-se desde já que uma virtualidade é uma alternativa da realidade, é modificada e manipulada, e, ao contrário do que se diz e se nota através do senso comum, o real não se opõe ao virtual mas sim complementa-o, dando um outro sentido à sua definição e conferindo-lhe certezas que a própria realidade não permite, pois quando se sabe que algo é virtual, à partida, sabe-se que irá ser sempre diferente, enquanto que no real não teremos certezas daquilo que se vê, “*Life is a series of natural and spontaneous changes.*” (Tzu \*)<sup>16</sup>; e a realidade é algo espontâneo e incerto, a virtualidade, apesar da sua constante aptidão para se modificar, é algo que podemos manipular e modificar segundo aquilo que cada indivíduo quer.

---

<sup>16</sup> [http://pensador.uol.com.br/autor/lao\\_tzu/](http://pensador.uol.com.br/autor/lao_tzu/) (Consultado a 20. 11. 2012)

### 3. O que é a Virtualidade?

#### 3.1. Noções gerais de Virtualidade

O conceito de virtualidade surge como sendo um complemento da realidade. Ou seja, o que acontece na virtualidade é pegar em coisas concretas, que todos nós temos a percepção da sua existência, criando novas versões, que tanto podem dar a possibilidade de vir a pertencer ao campo do real, na medida em que se cria algo novo na mente e constrói-se na realidade, ou podem simplesmente, continuar a permanecer no campo do imaginário (sonhos, pensamentos, representações, etc.). Tal como na questão do real e realidade, falamos tanto em virtual como em virtualidade, sendo que o termo 'virtual' trata algo de dimensões pequenas que envolve alguns pormenores que diferenciam de indivíduo para indivíduo e o termo 'virtualidade' trata algo maior, toda uma situação situação geral segundo diversos detalhes presentes na mesma.

*“O espelho reflecte a direita exactamente onde está a direita e a esquerda onde está a esquerda. É o observador (ingénuo, mesmo quando faz de físico) que por identificação imagina que é o homem dentro do espelho e, vendo-se, se dá conta de que traz, por exemplo, o relógio no pulso direito. Mas o facto é que só o traria se ele, o observador, fosse aquele que está dentro do espelho [...]”*

(Eco, 1989:15)

Por exemplo, algo que é idealizado, que é apenas uma potencialidade, é algo virtual, pois não existe, sendo algo que se cria na mente. É algo abstracto e não é propriamente físico, em relação ao que existe naturalmente na

Natureza. É uma simulação ou uma alternativa de algo que não existe na verdade, sendo desse modo uma ideia, algo que temos a sensação de saber que existe mas que nunca foi provada, como no caso do monstro de Loch Ness, em que as pessoas, na altura em que essa história surgiu, tinham a sensação - quase certeza - de que esse monstro existia e vagueava pelo lago Ness, porém este monstro não passava de uma simples virtualidade, de algo cuja existência nunca foi provada fisicamente. Várias teorias foram feitas a partir desse boato, sendo uma delas a teoria de que era uma espécie, pertencente à época dos dinossauros e que tinha sobrevivido até aquele tempo, outra teoria era o facto de as pessoas terem confundido um monstro por esturjões, uma espécie que abunda o lago, entre outras teorias (Kruszelnicki, 2001 \*)<sup>17</sup>. A ideia de espelho reflecte isso mesmo, a ideia e a crença que se projecta em algo que se assemelha à realidade mas que não passa de um simulacro ou uma cópia quase perfeita daquilo que vemos e funciona como um paradigma, isto é, baseia-se num modelo cujas algumas características são substituídas de modo a mostrar outras versões do modelo base. *“Um paradigma é um artefacto comparável à essência manifesta do objecto, real ou ideal, que o pensamento tenta agarrar. Um paradigma permite-nos mostrar, exhibir, indicar, representar e comparar.”* (Salat e Labbé, 1994: 242).

O virtual, como um complemento de toda a realidade define-se, em grande parte, por situações do passado e por situações onde se analisam pequenos detalhes cujas interpretações vão tornando-se diferentes. Podemos encontrar virtualidades em qualquer espaço temporal (passado presente e futuro), isto dá-se graças ao facto de ninguém conseguir ter a total percepção de tudo o que nos rodeia. Para exemplificar um pouco melhor esta ideia, falaremos de situações de passado e presente. Um determinado segundo é verdadeiro, naquele seu período de tempo, enquanto que, esse mesmo segundo, quando já transitámos para o segundo seguinte, deixa de ser verdadeiro, passando para algo do passado, tornando-se, agora, numa virtualidade do presente. Em termos temporais, esta situação está em constante repetição e é infinita. É algo com que costumamos lidar no nosso

---

17

<http://www.Abc.Net.Au/science/articles/2001/10/26/398298.Htm?site=science/greatmomentsinscience> (Consultado a 10. 09. 2012)

dia-a-dia. Porém, apesar de o presente ser o mais próximo do real, surgem situações que inserem virtualidades no que estamos a presenciar. A única certeza é aquilo que estamos a observar com atenção no presente. Tudo o resto que decorre à volta são apenas “vultos” ou imagens que não são claras, que apenas nos dizem que há mais coisas para além daquilo em que estamos focados e que não estamos a dar atenção. (Drigo, 2010: 85)

Muitos utilizam a palavra virtual para caracterizar a comunicação através da Internet <sup>\*18</sup>. Em termos computacionais, o virtual é um espaço real e isso deve-se ao facto de nós todos, ou, pelo menos, a grande maior parte, utilizarmos esse mesmo espaço e de termos a noção de que ele existe, apesar de não ser algo físico e de não o ver mas sabemos que existe pois conseguimos utilizá-lo e sabemos que funciona. Muitos de nós enviam e-mails e recebemos o que nos foi enviado.

O autor Pierre Lévy, um doutorado em Sociologia e Ciência da Informação e da Comunicação, é um de muitos a tratar esta temática da virtualidade. Ele defende a ideia de que o virtual não é um contrário do real, como já foi referido anteriormente, e sim é um contrário à actualização, isto é, pelo que se interpreta, o virtual é algo que pertence ao passado e que não se insere na actualidade, assim como não é algo que existe no espaço físico (Lévy, 2003).

*“O virtual não se opõe ao real, mas sim ao actual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objecto ou uma entidade qualquer [...]”*

(Lévy, 2003: 16)

---

<sup>18</sup> Trabalho prático realizado em forma de um inquérito, com a finalidade de enquadrar a percepção dos conceitos tratados nesta reflexão, os conceitos de real e virtual, tendo em conta o senso comum no meio académico. (Ver anexo 1)

O virtual é algo que acontece mas não se materializa, sendo algo que não existe fisicamente criando novas versões de uma realidade. Pega-se numa situação que aconteceu e altera-se, para que fique de alguma forma diferente. Isto pode acontecer de forma inconsciente, em casos em que a mente nos leva a crer que algo aconteceu, quando na verdade foi tudo imaginado, podendo estar próximo do real ou não, levando-nos a transmitir uma realidade alterada; ou pode acontecer de forma consciente, em casos onde um indivíduo pretende mentir ou ocultar algo que nos descreve e muda pormenores relevantes que mudam o decorrer e sentido do que aconteceu. Em termos de comunicação, que é algo que não conseguimos ver mas sabemos que existe pois interagimos usando-a, a virtualidade passa a uma realidade, ou seja, é algo que não existe fisicamente mas que toda a gente tem a noção da sua existência, apesar de haver a possibilidade de nem todos perceberem o significado do que vêem, e se todos conseguem ver o mesmo ela existe, apesar de não ser algo físico.

Um mundo virtual é algo que podemos experimentar com alguns dos nossos sentidos e é algo que nos é sugerido para nos dar uma alternativa diferente da realidade. É como uma oportunidade para construir uma versão, ou mais versões, como que um leque infinito de possíveis mundos. Existem tantos mundos virtuais quanto aqueles que a nossa mente nos permite criar ou sugerir e, tendo cada um de nós uma imaginação com uma capacidade muito fértil, podemos criar e imaginar a mais absurda das situações arranjando um meio para a representar. Pode aparentar fazer sentido, podendo até ser considerado real, dependendo de quem observa. Como já foi referido anteriormente, algo que nós imaginamos pode ser real na medida em que o acto de imaginar é real, ou seja, dizer “eu sonhei que ia de viagem” diz-nos desde logo que aquilo que se está a contar é o que o indivíduo sonhou. Mas se for dito que o que está a ser criado na nossa mente é algo que existe e mais ninguém o presenciar do mesmo modo, aí já passa a ser transmitido algo virtual, ou seja, uma modificação ou alternativa da situação real.

A virtualidade, é composta em grande parte pelas percepções e interpretações formadas pelo observador quando analisa algo que vê. A percepção que cada indivíduo tem remete para diferentes processos, originados na mente de cada um, que utilizamos para formar impressões de

outras pessoas, situações, objectos, entre outros, criando uma perspectiva própria. Esta perspectiva do observador origina tanto uma distância entre as pessoas e tudo o resto que as rodeia como também tem a capacidade de aproximação: *“Assim, a história da perspectiva pode ser entendida, com a mesma legitimidade, de duas maneiras: enquanto vitória de um sentido do real, distanciador, objectivante, ou como o triunfo da luta do Homem pelo poder, luta essa que renega a distância.”* (Panofsky, 1924: 63) Não só formamos impressões, através da percepção, como vão-se criando conclusões, segundo uma interpretação individual, onde cada indivíduo tem uma conclusão diferente. É raro uma impressão representar fielmente a realidade, pois nós não conhecemos bem o que estamos a observar, quer seja uma pessoa ou um mero objecto, e vamos criando e imaginando um conjunto de pequenas coisas e qualidades que representam para nós, num campo imaginário, a “nossa versão” do real, das quais vamos transmitindo e influenciando outras pessoas que estão a formar a sua interpretação que vão associar a esse elemento observado. Por exemplo, as pessoas ao verem uma marca prestigiada sem nunca a terem usado assumem que, à partida, o seu produto é bom, isto pela opinião de outros e não através da sua. A nossa interpretação e percepção também se inserem no campo da imersão, que nos envolve e nos suga para dentro do mundo que estamos a observar ou a criar uma imagem em relação a algo, como se viu no exemplo anterior. A situação de imersão está mais presente quando observamos filmes, desenhos animados, jogos, entre outros, onde a história, se nos despertar interesse e nos cativar, nos pode chamar para dentro dela e nos faz “viver” aquilo que estamos a presenciar. É como se passássemos a fazer parte dela, como uma personagem (aquela com que mais nos identificamos), e nos desligássemos de tudo o resto à nossa volta. Arranjamos pontos em comum e tentamos imaginar e transformar a nossa vida para que a história, com a qual nos estamos a identificar, se confirme e se torne real.

### **3.2. Percepção da Virtualidade**

O que caracteriza realmente o virtual? Para a grande maior parte, da população mundial, o virtual é representado pelo mundo digital, ou seja, tudo o que é tecnológico ou criado por ferramentas tecnológicas. É tudo aquilo que é originado ou planeado em computadores. Em parte, nota-se uma certa razão ao pensarem que todo o virtual é digital, pois, de facto, podemos considerá-lo como sendo algo pertencente a esse campo, pela simples razão de que não é algo palpável e que foi criado por processos não naturais, que não surgiu naturalmente, tendo sido manipulado. Por outro lado, se considerarmos o digital como sendo os componentes físicos tecnológicos, já pertencem ao campo da realidade, pois são objectos concretos e palpáveis e nos dão a certeza de que existem devido ao facto de todos darmos uma resposta comum e precisa em relação ao mesmo e confirmarmos o que aquilo é. Passa a tornar-se tão comum a existência dessas construções que já se pode considerar numa realidade apesar de ter sido criada.

*“A actual digitalização representa o culminar deste processo, deixando os actuais objectos técnicos de ser instrumentos e utensílios, definidos a partir da sua natureza de artefactos destinados a aperfeiçoar a acção e a percepção do homem, para se tornarem cada vez mais dispositivos. Neste seu devir dispositivo, a tecnologia constitui-se sob a forma de sistemas abstractos, sendo a sua organização e o seu modo de funcionamento análogos à organização e ao funcionamento dos seres.”*

(Rogrigues, 1998: 89)



Analisando o excerto anterior, podemos notar que simples objectos foram mimetizados, moldados e adaptados para que nos fornecessem um pouco de virtualidade. Apesar de sempre terem existido mundos virtuais (eventos originados em sonhos e alucinações, filmes, álbuns de recordações que mostram situações que já não existem no presente, fotografias, representações através de pinturas e esculturas, etc.) a evolução da tecnologia veio a agravar essa situação. A virtualidade está constantemente presente e deparamo-nos todos os dias com ela, de tal forma que nos temos vindo a habituar e, devido a isso, começamos a perder a noção do que é real e do que é virtual.

O virtual não remete somente para o campo das imagens - apesar de ser este o assunto a ser aqui tratado - que estão a representar uma realidade existente tanto na nossa imaginação, na imaginação de quem cria algo, como no mundo que todos nós conhecemos, isto é, a natureza. É uma construção utilizando vários elementos existentes mas de forma a se misturarem e a se alterarem, criando algo novo e nunca antes visto. O virtual está em constante alteração e em constante recriação, existem infinitas possibilidades de criação e de combinações que sugerem algo novo e que potencializam a situação original.

Há que notar que o virtual é composto por um conjunto de realidades, de situações diferentes entre si, que no seu todo formam uma outra situação, alheia à individualidade de cada situação, pois estas realidades juntas formam algo diferente. Por exemplo, um tijolo, como objecto individual, é um simples tijolo. Porém, se juntarmos mais tijolos e outros materiais (cimento e tinta) podem formar uma parede, e depois ou uma casa, etc. Criou-se aqui, uma nova alternativa à realidade a partir de outras que nada tinham a ver com o resultado final. O virtual não é necessariamente invisível e não pertence somente ao campo das tecnologias, pois desde que algo seja possível manipular conseguimos complementar a realidade e criar algo novo a partir dela. O virtual baseia-se na mistura de realidades que sugerem novas possibilidades, realizáveis ou não. Como no exemplo do avião, que surgiu de uma ideia e não existia no mundo natural. Porém, um filme, como o *Senhor dos*

*Anéis*, não pode passar para um campo do real pois é apenas uma representação de uma ideia da mente. Isto é, é real como um filme mas como uma situação que acontece sem a intervenção de ninguém é virtual.

Qualquer coisa no mundo virtual pode ser alterada consoante aquilo que cada um pretende. Cada pessoa pode criar mundos idealizados, pode transformar os males da realidade em bens virtuais, pode recriar vidas e alterar os caminhos e decisões escolhidas, etc. Analisando bem, é uma forma de se poder tomar controlo sobre o que vai acontecer e de se ter a certeza do futuro, tornando-se num escape para as pessoas, para que se possa ter algum tipo de alívio para uma vida aborrecida e cheia de incertezas, como afirma Pierre Lévy: *“Embora a digitalização das mensagens e a extensão do ciberespaço desempenhem um papel capital na mutação em curso, trata-se de uma onda de fundo que ultrapassa amplamente a informatização.”* (Lévy, 2003: 17).

O virtual é o real modificado e idealizado. Com isto, quer-se dizer que o real quando passa para o campo da virtualidade sofre diversas transformações mas, à partida, não se estranha ou não se dá conta dessas mesmas alterações, isto de uma forma geral e em relação a alterações instantâneas que o nosso cérebro faz e às percepções individuais. Dá-se mais importância a determinados elementos, alteram-se outros, acrescenta-se ou retira-se informação, ou seja, é potencializado e que nos envolve. A virtualidade resume-se a uma gama infinita de possibilidades que nos possibilitam e nos mostram alternativas que, muitas vezes, nos puxam para dentro desse novo mundo e “vivemos” essa nova alternativa, e o Mito de Narciso confirma esta situação. Narciso olhava para o seu reflexo nas águas julgando que isso poderia duplicar o que está presente no mundo, criando o seu próprio duplo e contendo tudo o que era essencial mas replicado (Reis, 2002: 75-80) .

Desmistificando a ideia geral, o virtual opõe-se mais certamente ao actual que à própria realidade. Isto no sentido em que estamos a presenciar algo no momento presente, mas só em termos gerais do mesmo, pois, mesmo no presente, se tivermos em conta os pormenores estes diferem e torna a

realidade diferente para cada observador (Souza, 2005 \*)<sup>19</sup>. A sua dimensão e complexidade são muito maiores, sendo possível visualizar isso mais frequentemente em situações do futuro e no passado, e até mesmo no presente, naquilo que não presenciamos mas que temos uma ideia de ter acontecido (devendo-se ao que ouvimos, a descrições que nos são dadas, a fotografias de locais onde nunca estivemos, etc.), na junção de elementos que originam outros novos, na alteração constante e imprecisa de mundos idealizados, que nunca permanecem iguais. A nossa visão de algo ou a imaginação que possuímos torna-se importante pois permite o desenvolver de elementos que podem fazer parte do real ou que simulam alternativas que servem como uma porta, um escape da própria amplitude da realidade e do que entendemos como tal. Conseguimos sentir essas alternativas como se de situações naturais se tratassem e vemos aquilo que imaginamos a funcionar de forma natural.

*“Se inclui a Visibilidade na minha lista de valores a salvar é para advertir do perigo que corremos de perder uma faculdade humana fundamental: o poder de focar visões de olhos fechados, de fazer brotar cores e formas a partir de um alinhamento de caracteres alfabéticos negros numa página branca, de pensar por imagens.”*

(Calvino, 1994: 112)

---

<sup>19</sup> <http://www.ccuec.unicamp.br/revista/infotec/artigos/renato.html> (Consultado a 20. 11. 2012)

## **4. Real vs. Virtual – O Poder da Imagem**

### **4.1. Conceito de Imagem**

O conceito de imagem consiste na representação visual de algo (objectos, situações, pessoas, etc.). Uma imagem consiste numa ideia de algo, qualquer coisa pertencente ao campo da mente e da imaginação e até mesmo da representação. Há quem acredite e defenda que a imagem é algo captado pelos sentidos pois transmite-nos aquilo que estamos a observar, assim como o que estamos a sentir. E em campos, onde uma definição mais precisa é fundamental, no caso da ciências exactas, uma imagem consiste na representação de algo, e ao ser uma representação não é o real, é uma aproximação ao real da situação a ser representada ou esquemas que explicam algo presente na realidade, ou seja, é real como representação mas não é real como o que está a ser representado, pois serve como um meio fácil para explicar algo que não se pode ver de forma visual, como, por exemplo, os gráficos que nos mostram a estatística de um estudo qualquer.

Segundo Kenneth Wesson, um neurocientista, a imagem, por si só, não é algo palpável, é algo imaterial. É uma percepção visual que recebemos e é filtrada nos olhos (podendo também ser filtrada de outras maneiras e através dos outros sentidos), sendo, a informação visual que recebemos, processada pelo cérebro (Wesson, 2011 \*)<sup>20</sup>. O nosso cérebro é como uma central que liga diversas redes sensoriais para que possamos perceber imagens, juntando diversos elementos num só (como formas, cores tamanhos, entre outros). As informações que recebemos através dos olhos não são exclusivas no que toca a criar percepções, existindo uma colaboração entre diversas redes no nosso cérebro.

---

<sup>20</sup> [http:// brainworldmagazine. Com/ brain- sight- can- touch- allow- us- to- see- better-than-sight/](http://brainworldmagazine.Com/brain-sight-can-touch-allow-us-to-see-better-than-sight/)

*“Sabemos que o processo de ver envolve um circuito de retorno entre o olho e o cérebro. O processo poderá iniciar-se com uma hipótese acerca do mundo... Esta hipótese procura confirmação no mundo físico ou “externo”. O olho é então enviado a procurar informação relacionada com esta hipótese. Este recolhe informação visual e envia-a para o cérebro, que a processa e depois redirecciona o olho de modo a escrutinar outras partes do campo. O processo continua até que a resolução da hipótese seja alcançada ou o tópico seja substituído por outra hipótese.”*

(Solso, 1994: 139)

Nesta lógica, podemos mesmo criar imagens na nossa mente, utilizando outros meios e os outros sentidos que não o visual, como o olfacto, a audição e os restantes. Exemplificando, podemos cheirar um morango e visualizarmos um morango na nossa mente através do conhecimento geral da aparência desse fruto. Juntamos várias características que lhe pertencem e originamos um morango imaginado pelo indivíduo e, como parte do que cada um pensa e apesar de muitos saberem qual o seu aspecto, cada morango é diferente de indivíduo para indivíduo.

O olho é uma ferramenta que capta imagens exteriores e abrange um grande campo visual cujo uma pequena parte, desse mesmo campo visual, é que recolhe imagens claras. *“Na sua globalidade, o campo corresponde a um desenho no qual a parte mais importante do todo é representado de forma precisa mas em que aquilo que a envolve é apenas esboçado, e esboçado de forma tanto mais tosca quanto mais afastado está do objecto principal.”* (Gombrich, 1976: 264-265). A imagem é moldável e pode conter bastante informação, pelo que a sua interpretação pode ser muito subjectiva. Ou seja, as interpretações variam sempre, tal como na realidade, onde as percepções são algo individual e influenciadas por factores, por exemplo, de ordem mental, física e cultural, culminando numa criação de imagens únicas e ‘vistas’ por um

só indivíduo, como afirma Costa e Brusanti:

*“O termo ‘visão’ abrange um campo de significados que concernem quer o sujeito, quer o objecto do acto de ver, tanto o funcionamento das faculdades perceptivas do olho humano como as formas em que o mundo se apresenta ao olhar (...) Á visão, entendida como acto de ver, compete a faculdade de observar, verificar, certificar. Mas ao mesmo tempo, a incógnita da ilusão e do engano, da fascinação e da maravilha.”*

(Costa e Brusanti, 1992: 242)

Desde que existe conhecimento sobre a existência da humanidade que a imagem tem um papel importante. Uma imagem pode conter muita informação e, com ela, podemos satisfazer muitas curiosidades e podemos, também, moldá-la segundo aquilo que queremos.

Pintores, como por exemplo, da época Medieval e do Renascimento, representavam nas suas obras eventos míticos ou religiosos. Um desses pintores era Miguel Ângelo, que executou diversas representações religiosas, como o *Juízo Final* (1534 – 1541), pintado no tecto da Capela Sistina, A conversão de Saulo (1542 – 1545), um fresco pertencente à Capela Paulina, entre outras obras. Estas representações eram criadas com alguma regularidade devido ao poder e influência que o clero tinha na sociedade, e havendo muitos crentes na religião, a sua palavra era sagrada. E para terem uma demonstração visual da sua palavra, encomendavam obras a diversos pintores para que as histórias, contidas na bíblia, ganhassem uma forma visual. Sendo assim, os pintores transformavam algo irreal, como esses mitos e histórias bíblicas e sagradas, em algo palpável e observável. Transponham uma ideia num objecto, dando-o a conhecer. Com isto, um quadro é algo real como objecto em si. Porém, o que está a ser representado nele mesmo não o

é, sendo uma versão, ou um ponto de vista, sobre um determinado assunto. No renascimento, em específico, diversos pintores pintavam temas em comum, sendo os temas mais recorrentes relacionados com a bíblia. Apesar de trabalharem sobre a mesma história, as suas obras não saíam iguais. Cada um tinha uma interpretação diferente da mesma história. A visão do virtual não é igual de pessoa para pessoa, pois cada um imagina (ou dá mais atenção a) outros pormenores. O que cada um representa é uma visão criada na sua mente. Cada um dos artistas dava ênfase àquilo que achavam mais importante, ou gostariam que fosse mais importante, pois o que interessava não era a representação fiel da realidade mas sim a ideia principal contida na história. A virtualidade contida neste caso é evidente. A imagem criada por nós é uma virtualização. Nós manipulamos aquilo que está a ser representado segundo gostos pessoais, de forma a mostrarmos um ponto de vista. Até uma fotografia, que é uma das formas de aproximação do real em que mais acreditamos e que mais temos em conta consoante os elementos nela representados, é considerado como sendo uma virtualidade por não passar de uma mera representação e pelo acontecimento retratado já fazer parte do passado e de isso não estar a acontecer no presente.

Em termos fotográficos, a percepção que temos de uma fotografia permite-nos focar diferentes estímulos, variando esse foco de pessoa para pessoa, estando limitados àquilo a que estamos predispostos a perceber e a sentir. A nossa interpretação varia segundo opiniões individuais e que são estimuladas por elementos que têm mais relevância sobre nós. A nossa percepção varia consoante a cultura e aspectos sociais, com as quais convivemos, e consoante a época presente, concentrando-se principalmente na intenção do papel que uma obra, neste caso, fotográfica, desempenha na vida de uma cultura. A percepção interpreta o conjunto de signos, ou elementos, presentes e que uma imagem possui, de modo a nos influenciar. Dependendo dos signos presentes numa imagem e do quão realistas eles são, estes vão ajudar-nos a decidir se são ou não reais, independentemente da sua veracidade.

A imagem, em si, é como que uma virtualidade que tenta substituir a

realidade, servem apenas como simulação. Mas, muitas vezes pensa-se o contrário. Acreditamos que a imagem é real. De facto, por um lado, ela representa o que foi uma vez real, mas só naquele momento (por meio da fotografia ou filme). O que resta dessa imagem na nossa memória transforma-se, altera-se. Não é real no momento seguinte. Porém, no caso da fotografia esta guarda aquilo que em tempos foi real e que, permanece parado no tempo por meio de uma imagem.

Apesar de ligarmos a virtualidade com a tecnologia, podemos ver que não era necessário ter havido uma evolução nesse campo tecnológico para podermos observar a virtualidade, e que ela se dissimulava com a realidade. Muitos objectos foram criados pela nossa mente e não por processos naturais. Esses objectos, se não fosse a nossa imaginação, nunca existiriam. O virtual pode levar ao real assim como o real pode levar ao virtual. Um objecto originado por nós não é tão real como algo pertencente à natureza, como uma árvore. Contudo é real pois é comum a todos e todos podemos dizer o que aquilo é exactamente. Por exemplo, um copo, tendo sido criado pela nossa mente, é algo que todos temos conhecimento e conseguimos tocar e comprovar a sua existência. Na medida em que todos conseguimos ver esse objecto e passam a haver certezas da sua existência, já começam a pertencer ao campo da realidade.

Todos nós somos “consumidores” de imagens e não conseguimos ficar indiferentes ao que elas nos transmitem. A informação que elas contêm, o que elas representam, capta de imediato a atenção de qualquer pessoa. E quando me refiro a uma imagem, refiro-me a memórias que continuam presentes e conseguimos “visionar”, ao que está representado em fotografias, pinturas, sonhos, etc., ou seja, coisas que não são materiais.

Quando a imagem surge, ela é formada através de um processo de reflexão, onde no momento em que a estamos a ver ela é real e no momento em que se torna numa lembrança ela passa a ser virtual. O virtual que existe, neste caso, em termos de imagem, resume-se a representações de coisas e a imagem autonomiza-se em relação a si própria de modo a dar ênfase a detalhes do que à mensagem geral, pois os elementos lá contidos não



possuem a mesma importância. Os elementos contidos numa imagem podem estar mais destacados consoante a intenção da pessoa e daquilo que ela quer transmitir.

Uma imagem, como algo virtual e não como objecto em si, pode causar diferentes sentimentos a indivíduos singulares. Algo que está a ser representado contém um determinado assunto, ou ideia, tendo a intenção de demonstrar algo, que possui significados diferentes de pessoa para pessoa. Nem toda a gente partilha das mesmas ideias e das mesmas opiniões assim como as imagens não suscitam na pessoas os mesmos sentimentos e as mesmas reacções.

Geralmente, as pessoas utilizam a imagem como algo para lhes satisfazer algum tipo de necessidade. A “necessidade”, referida anteriormente, é retratada como sendo uma droga, como no caso dos artistas plásticos, que precisam de criar e inventar imagens. Caso a nossa imaginação deixasse de existir, deixaríamos de ser indivíduos conscientes de tudo o que nos rodeia e passaríamos a ser animais irracionais, que não têm a percepção do espaço e do tempo, que, simplesmente, vão vivendo consoante instintos. Deixaríamos de ter a capacidade de criar, de planear, de nos lembrarmos, de imaginar, etc... Com a capacidade de criação podemos fazer o que quisermos e demonstrar pontos de vista pessoais. Isto cria união entre indivíduos que partilhem desses pontos de vista, e prepara outros que não partilhem da mesma. (Fontes, 1999; pág. 19)

Como já foi referido, uma imagem representada, em termos fotográficos, que não esteja inserida no presente, é, em parte, uma mistura do real que uma vez existiu com o virtual em que se tornou. Esta situação é muito recorrente para persuadir pessoas de algo, para que tomem o que estão a ver como verdadeiro mesmo que não o tenham vivenciado. Por exemplo, fotografias que mostrem eventos que aconteceram, por exemplo, nos anos 40, estão-nos a persuadir de que aquilo é verdadeiro mesmo sem termos feito parte daquela situação. Cria-nos memória de algo e faz-nos supor o seguimento que tal situação teve. Utilizando como exemplo o caso do ensino de História, somos confrontados com diversos retratos que estão a representar acontecimentos

passados e documentos que descrevem eventos passados. Junta-se uma imagem a uma descrição e isso dá-nos a liberdade para imaginar detalhes, que podem não ter existido de facto. Como não fizemos parte passamos tudo para o campo da imaginação e, devido a isso, torna-se virtual. Só podemos ter a certeza de que o que vimos não é inventado se tivermos estado presentes naquela situação e o que observarmos através da representação corresponder ao dado acontecimento. Porém, nunca poderemos ter total certeza. Apenas podemos definir pontos que possam considerar determinada coisa ser real.

Uma imagem tem uma enorme capacidade para nos influenciar e nos fazer acreditar naquilo que observamos. Uma coisa tão simples como isso pode facilmente ser manipulada. Podemos modificar a disposição dos elementos nela inseridos, podemos tornar uma imagem que represente uma situação de tensão em algo mais animador, podemos ocultar ou colocar elementos na imagem, etc. Ela é uma representação de uma visão interior da pessoa que a criou. Com ela, conseguimos entrar no interior de uma pessoa e ver o que ela intencionava. A imagem não é só uma portadora de uma mensagem, ou várias mensagens, óbvias ou não, dependendo da intenção de quem quer demonstrar algo, é uma porta para conseguirmos visualizar o que vai dentro da mente, sendo uma representação de algo que aconteceu e que, outrora, foi real ou sendo algo criado. O poder persuasivo contido nas imagens não se remete, somente, a uma demonstração de uma situação. Dá-nos a hipótese de a tornar um meio de engano, de modo a esconder defeitos e a evidenciar qualidades, vendo-se essa situação mais frequentemente nos meios da publicidade. O poder da virtualidade que a imagem contém é utilizada, nos meios publicitários, para manipular o público-alvo, de modo a mostrar o que eles querem ver. É este o caso, por exemplo, da imagem publicitária, bem descrita desde Barthes.

*“A publicidade é um objecto de análise da semiótica francesa desde os anos 60, quando Roland Barthes, um dos seus principais expoentes, usou pela primeira vez um anúncio*

*impresso como “corpus” de uma análise. (...) Assim, podemos ter uma percepção mais apurada de como a teoria de análise da imagem publicitária foi se depurando na medida em que a teoria semiótica foi sendo desenvolvida.”*

(Cordeiro, 1998)

Como referido anteriormente, todos nós somos “consumidores” de imagens, faz parte da nossa natureza. Sem ela não conseguiríamos demonstrar nada. Quer seja um pensamento, uma ideia, um ponto de vista, algo que aconteceu, etc. A imagem é aquilo que mais pode fazer algo transpor para o campo do real que temos. Sem ela, não teríamos conseguido desenhar protótipos e criado determinados objectos, que deixaram de fazer parte do virtual e passaram a incluir-se na realidade. A imagem, de igual forma, é, para nós, um meio para convencer um outro indivíduo de algo ou porque achamos uma coisa melhor, com determinadas características em vez de outras. É uma forma de comunicação e documentação. É uma virtualidade presa num corpo real.

Muitos pensam que a virtualidade pertence ao campo tecnológico. Em termos da imagem em si, a virtualidade abrange muito mais que isso. A tecnologia não é o único meio que pode ajudar algo a pertencer ao lado virtual, mas é aquele que é mais óbvio e mais falado. O que torna algo virtual, neste caso a imagem, é tudo aquilo que passa pela mente e processa a informação visual e origina novas alternativas, inserindo-se em qual parte temporal (passado, presente e futuro). Pode-se mesmo dizer que é uma espécie de jogo, com intermináveis saídas e resultados, obtendo um leque ilimitado de hipóteses. Temos o poder de criar o que quisermos sem nunca nos repetirmos.

#### **4.2. O uso da imagem e seus efeitos**

Uma imagem virtual pode exercer muito mais poder sobre nós do que uma que pretenda ser uma simples demonstração da realidade. A imagem manipulada pode mostrar, a quem a observa, o que ela quer ver e, também, o que ela não quer ver, de modo a convencê-la de algo. O recurso à manipulação é fortemente utilizada na política e na indústria. Empresas e políticos recorrem a estes meios com a finalidade de nos convencer que o seu partido, ou a sua marca, é o melhor.

Antigamente, a imagem representada sob a forma de pintura, era bastante credível, devido à forma como era representada e devido ao assunto tratado na obra. Isso foi evoluindo juntamente com o avanço da tecnologia, acabando por surgir a fotografia e o cinema. Segundo a visão que se tinha anteriormente ao avanço tecnológico, a pintura era considerada uma mimese da percepção do pintor, sendo modificada por um “esquema”, um gravar de percepções condicionada pela interpretação feita pelo seu criador. Já a era digital nos dá novas possibilidades, tanto em termos de acessibilidade, como em termos de credibilidade, e até mesmo em termos de ferramentas disponíveis para a construção de uma imagem. Podemos ver de tudo e, dependendo do quão próximo a imagem está da realidade, podemos acreditar em qualquer coisa. Por exemplo, recentemente surgiu um rumor na Internet de que um cantor canadiano estava com uma doença complicada, leucemia. Diversos artistas digitais manipularam diversas imagens de modo a tornar esse rumor em algo credível <sup>\*21</sup>.

O que sucede a partir daí são diversas imagens de pessoas, raparigas e rapazes, de cabeça rapada como uma forma de apoio ao cantor. A notícia parecia mesmo ser real, devido à manipulação bem sucedida por parte dos artistas digitais. Claro que essa notícia não iria demorar muito tempo pois o

---

<sup>21</sup> After posting a fake screenshot of a tweet posted by “verified” Entertainment Tonight, backed by a tweet by JB himself and other celebrity tweets, the rumor started spreading and Beliebers from all over the Twitterphere began posting more or less genuine pics and videos of them with their heads shaved, in support of their idol. (Blame it on the Voices, 2012)

próprio cantor o iria desmentir. Contudo, a manipulação foi de tal modo bem executada que muitos acreditaram que aquilo tinha, de facto, acontecido. Quando algo é facilmente alterável, como no caso das imagens não palpáveis, qualquer coisa pode ser tomada como real, dependendo das intenções de cada um.

*“[...] Fala-se, em relação a estas imagens, de um novo regime de visibilidade e de um novo imaginário – numérico – que transgride nossos códigos perceptivos e cognitivos e nossa relação simbólica com o mundo. Contudo, a desvinculação destes sistemas imagéticos de qualquer prática social mais ampla e da produção imagética que as antecedeu – especialmente a pintura, a fotografia e o cinema – é ilusória. Em muitos casos, os elementos apontados como marcas de ruptura são muito mais a potencialização de questões já presentes na história da arte do que a constituição de um novo sistema representativo. A potencialidade aberta por estes novos processos de enunciação da imagem deve, portanto, ser pensada a partir de uma perspectiva mais longa, inserida na lógica cultural do Capitalismo contemporâneo. Com isso, na estreia das colocações de Walter Benjamin e Adorno, trataremos de ver o que as configurações sociais contemporâneas e o advento das novas tecnologias fazem com a arte, situando as imagens electrónicas dentro das relações da produção do seu tempo. Para tanto veremos o quanto as imagens electrónicas subvertem as esperanças emancipatórias atribuídas à arte e permitem uma releitura do conceito benjaminiano de tactilidade, agora em nova chave conceptual.”*

(Lopes, 1998: 580)

Antes da Revolução industrial, mais especificamente, do avanço tecnológico, o meio de comunicação considerado mais importante e principal era a Literatura, e o meio mais importante para pensar era a Filosofia. A Literatura, em si, permitia o estímulo da imaginação devido à sua riqueza de palavras, que podiam descrever coisas até ao mínimo pormenor, inventar coisas nunca antes vistas, entre outras, enquanto que a Filosofia nos permitia pensar ao mais ínfimo pormenor sobre qualquer situação e tinha a capacidade de fazer desenvolver a nossa capacidade de raciocínio e de exprimir aquilo que estamos a pensar.

*“Mesmo que a escrita seja a forma mais valiosa de comunicação nos últimos séculos – a forma que tem regulado o acesso ao poder social em sociedades ocidentais – outras formas existem juntamente com a escrita. Até as densas páginas de um romance, ou antigos livros escolares, bem como relatórios governamentais, têm aspectos de exibição, usam alguma espécie de tipo, têm paragrafação, e tudo isso é considerado visual.”*

(Kress, 1998: 59)

Após o surgimento da fotografia e do cinema é que a imagem começou a ser considerada como algo importante como meio de comunicação e começou a ganhar poder, tendo os media contribuído para o ganho desse poder. Porém, observando a história da humanidade, podemos ver que a imagem sempre teve uma forte importância sobre nós e que este meio de comunicação é anterior à Literatura e à Filosofia. Os ditos “homens das cavernas” pintavam, nas paredes dessas mesmas cavernas, espalhadas por

diversos pontos no mundo, figuras que representavam algo para os mesmos. As intenções deles, ao fazerem essas gravuras, ainda permanecem desconhecidas. Ainda assim, existem algumas teorias. Uns dizem que aquilo representava uma situação que eles tinham presenciado e queriam deixar esse conhecimento à geração seguinte, sendo o tema mais recorrente a caça, outros afirmam que a situação representada era como que uma reza para que, o quer que fosse, o que acontecesse no futuro corresse bem, como se fosse uma superstição, e outros defendem que, aquelas imagens, eram uma espécie de ritual shamanico que visava a fertilidade ou o bom resultado da caça. Existem alguns livros que falam nestas teorias, como, por exemplo, *Mind in the cave : consciousness and the origins of art*, de David Lewis-Williams, e *Shamans of Prehistory*, de Jean Clottes e David Lewis-Williams.

Tendo em conta o que foi dito anteriormente, é inegável a importância que a imagem tinha, já desde a pré-história, pelo que temos conhecimento, e o poder que exercia e que ainda exerce sobre nós. A imagem é um dos meios de comunicação mais antigo de todos e o mais presente e influente nas nossas vidas, podendo não ter sido visto como tal, é o meio a que mais importância damos na comunicação, como, por exemplo, nos jornais e telejornais. A razão pela qual se pode considerar a imagem como sendo muito importante como uma via de comunicação recente tem a ver com a fotografia e com o seu surgimento com o avanço tecnológico, pois é uma representação verídica, ou próxima do real, ao contrário de outros meios de representação imagética, como a escultura e a pintura. Todo o tipo de representação de imagens influenciava bastante os seus observadores e a mentalidade da época, e nada tinha a ver com o quão real poderia ser. Artistas, como Jean Claude Monet e Salvador Dalí, conseguiam causar efeitos com as representações que criavam e não tinham necessariamente que retratar a realidade. Bastava a ideia estar presente e, quanto mais original algo é, mais atenção vai captar, pois permitia a imaginação dos observadores fluir.

Outros meios de comunicação e de transmissão de pensamentos, como a Literatura e a própria Filosofia são geradoras de imagens, no sentido em que, ao nos fazerem pensar em algo, fazem-nos originar uma imagem mental associada ao assunto tratado em cada uma dessas matérias. Com isto, a

imagem está sempre presente, apesar de não estar fisicamente visível. Isto é, está presente em cada um, pois dois indivíduos não conseguem imaginar exactamente o mesmo, apesar de se tratar da mesma coisa. Quando pensamos em algo, ou quando lemos uma descrição de uma determinada coisa, criamos automaticamente uma imagem mental que, para cada indivíduo, corresponde ao que está a ser descrito mas que difere de pessoa para pessoa.

De igual forma, podemos notar que as nossas decisões são, na grande maioria, influenciadas por aquilo que nós vemos, imaginamos e idealizamos. Por exemplo, ao se estar perante uma decisão difícil o que, normalmente, acontece é imaginar várias e possíveis situações e, segundo o que pensamos ser o que representa a maior probabilidade de acontecer, tentamos tomar melhor decisão, segundo o que visualizamos na nossa mente. As decisões que tomamos não se baseiam somente em imagens que criamos na nossa mente, as imagens que vamos vendo espalhadas, no dia-a-dia, também influenciam bastante as nossas acções e pensamentos. A imagem “atrai-nos” para o que está a ser retratado. E esta atracção muitas vezes existe porque a própria imagem é manipulada para nos mostrar o lado bom e esconder defeitos, acontecendo, de igualmente, o oposto, onde se mostra o que há de mau para que ninguém opte por ele. A demonstração de pontos de vista, como o facto de alguém querer mostrar o que gostam, mostrando só as partes boas, de modo a convencer outras pessoas de que aquilo é, de facto, bom, origina novos mundos. Mundos idealizados por cada indivíduo, que utilizam para influenciar outros, distorcendo aquilo que realmente é, seja o que for. Estes mundos, que muito se vêem no quotidiano sob a forma de publicidade e notícias sensacionalistas, são criados pela vontade de competir e por disputas entre pessoas, ou grupos, que visam “ganhar” ao tentarem convencer o máximo de pessoas possível e convertê-las para o seu lado. Aqui, a manipulação da fotografia vai distorcer a veracidade dos factos originais. Ao se manipular uma imagem de forma credível, alterando pequenos detalhes que fazem uma enorme diferença na interpretação da mesma, vamos alterar a percepção que cada um vai ter da situação real, tendo em conta a percepção daquilo que está representado na imagem. Isto acontece, especialmente, se a imagem manipulada for mostrada antes da original, pois, neste caso, por ter



sido mostrada depois, a representação original, sem qualquer tipo de alteração, é tida como falsa, ou por já termos tido o impacto visual da imagem manipulada, ou por factores culturais e religiosos, ou pela decepção de a imagem anterior não representar algo que aconteceu na verdade e da opção manipulada nos entusiasmar muito mais que a realidade e nós vemos aquilo que queremos.

*“[...] a teoria da imagem vê o decisor como um indivíduo que possui três imagens distintas, mas relacionadas, sendo que cada uma compreende uma parte do seu conhecimento que está relacionado com a decisão. Essas imagens são de valor, de trajectórias e estratégicas. A imagem de valor define-se nos valores do decisor, das suas crenças e da sua ética. A imagem de trajectória consiste nos objectivos futuros do decisor. A imagem estratégica consiste nos vários planos que o decisor adopta para atingir esses objectivos.”*

(Löbner, 2008: 268)

A criação de mundos virtuais e das suas imagens, não têm somente a competição como combustível. Por outro lado, os mundos virtuais e a imagem que nos transmitem servem como um escape à realidade e dá-nos a oportunidade de viver uma vida que idealizamos, ou de mostrar essa idealização, através da própria imagem. Podemos demonstrar, para qualquer indivíduo, o que nos vai na mente através de representações visuais. E, muitas vezes, podemos comprovar que existem determinados tipos de informação que são melhor expostos e expressos através de meios visuais do que através

da escrita.

*“Ser capaz de estar em qualquer lugar a qualquer momento, sendo possível fazer tudo o que imaginamos, mesmo que seja apenas de forma virtual e não «real»: este é o sonho da disponibilidade total que motivou o desenvolvimento tecnológico desde tempos imemoriais. Um só Mundo já não é suficiente; pretendemos muitos mundos, entre os quais possamos saltar para a frente ou para trás tal como com o comando remoto do aparelho de televisão, através dos quais possamos mesmo produzir o nosso próprio filme como uma mistura heterogénea de sequências liberta de todos os grilhões referenciais incluindo os do tempo, espaço ou cena.”*

(Rötzer, 1998: 73)

O efeito que os media criam através da informação visual é baseado em sensações. Isto porque a imagem em si nos suscita desde logo a representação de algo e não a criação, ou modificação, de algo. Mas, como já foi referido anteriormente, as imagens não visam só a reprodução de algo. Visa também a criação de novas realidades, que se designam por virtualidades. Estas novas realidades, que são criadas e manipuladas, têm como base um carácter ideológico. Isto é, aquilo que vai ser mostrado é aquilo que cada um decide. Quem pretende mostrar vai escolher as partes que lhes é mais importante e vai dar-lhes mais ênfase. Desse modo, o seu lado e a sua visão é demonstrada na íntegra, enquanto que, se outro indivíduo qualquer tivesse a

apresentar a informação visual de outra pessoa, a visão da mesma já não seria igual, pois os ideais do indivíduo estariam a interferir e o mesmo iria focar pontos diferentes da pessoa “original”. Cada um vai manipulá-la à sua maneira e cada uma vai mostrar o seu ponto de vista.

Irá sempre haver algum tipo de manipulação, quer da imagem ou da forma como é apresentada. Segundo Kress, a teoria de que para cada imagem existem inúmeras versões de texto, isto é, interpretações, altera-se pois a forma como observamos uma imagem nunca permanece igual. Isso permite, a quem estiver a demonstrar, um maior controle sobre a imagem, no sentido em que novos argumentos vão surgindo e novas formas vão arranjar para que a imagem tenha um enorme efeito sobre quem observa. Porém, traduzir uma imagem através de um texto visual tem as suas limitações. Caso a própria imagem não esteja presente o texto que vamos ler vai dar-nos espaço para imaginar e criar a nossa própria interpretação. Isso já não acontece, de forma mais acentuada, caso a imagem esteja junto do texto. O texto e a imagem completam-se. Mas individualmente, ambos dão um espaço enorme para diferentes interpretações.

A arte está repleta de interpretações que diferem de pessoa para pessoa, tendo em conta uma mesma obra. A capacidade de criação e modificação é considerada arte. A virtualidade, em si, pode ser considerada uma arte. Isto pela capacidade de conseguirmos expor uma ideia, algo que visionámos e criámos na mente, através da imagem. E por vezes, conseguimos torná-la numa realidade, como objectos que não existem naturalmente. Através da arte, pintura, escultura, fotografia, etc., conseguimos representar pensamentos, fantasias pertencentes à imaginação.

A partir do séc. XIX, graças à Revolução Industrial, os avanços tecnológicos foram enormes e transformam o mundo das artes com a possibilidade de criação e reprodução de imagens, assim como a manipulação das mesmas. A imagem passou a ganhar um outro nível, a de representação que mais se aproxima da realidade. O facto de termos esses novos meios e técnicas para a produção e manipulação imagética, promoveu uma grande mudança na esfera da arte, assim como em outros campos, que, a partir desse

momento, passou a recorrer a recursos tecnológicos e digitais para sua criar e executar arte. Refere-se a arte a tudo o que é criado, manipulado e construído. É aquilo que nos causa sensações ao observarmos e que nos tenta mostrar, que nos tenta informar algo, apesar de haver casos em que as sensações que são supostas ser sentidas pelo observador não acontecerem, podendo ver isso na arte. A arte tem um propósito visionada pelo artista que nem sempre é percebida pelo observador e, logo, tem uma reacção ou sente algo diferente do que o objectivo estipulado pelo artista.

A fotografia, uma virtualidade próxima do real, é uma espécie de registo de algo que congela um acontecimento passado no presente. Hoje em dia, a sua veracidade é posta em causa, como nunca. As tecnologias criadas para a manipulação de imagem conseguem de tal modo modificar uma fotografia, por exemplo, de modo a se tornar praticamente imperceptível que tenha sido manipulada. Novos movimentos artísticos, como a Netart e a Digital Art, foram surgindo graças ao avanço da tecnologia, permitindo a apropriação e a modificação de imagens, de vídeos, de objectos, entre outros; assim como uma produção e reprodução em massa de peças consideradas artísticas.

Podemos ver que este avanço tecnológico tanto trouxe pontos positivos como pontos negativos. Positivamente, vemos que todos aqueles que não tinham a possibilidade de observar arte passam a ter acesso à mesma e, também, este avanço permitiu a documentação e reprodução de obras de arte de modo a pudermos observar a obra com as características mais próximas do tempo em que foram criadas em vez de obras marcadas pelo passar do tempo. Consequentemente, as novas formas de manipulação criadas que podem ser utilizadas por qualquer pessoa passaram a poder recriar tudo aquilo que se possa observar visualmente e originar muitas dúvidas quanto à veracidade do que se observa. Com tanta recriação, a percepção do que é realidade ou do que é virtualidade é bastante dificultada, e a nossa capacidade de distinguir o que é, ou não, real é posta em causa, pois, muitas vezes, é quase imperceptível. Ao se manipular colocando, na imagem fotográfica, por exemplo, elementos reconhecíveis e que nos fazem lembrar de coisas semelhantes causa-nos induções perceptíveis que, muitas vezes, são alheias à nossa capacidade lógica. Isto acrescenta algo mais ao que observamos e cria

interpretações manipuladas, pois, ao se colocar um elemento exterior, que não esteja na imagem original, já estamos a modificar a interpretação de um indivíduo e a formar uma percepção diferente daquela que se teria ao observar a imagem original.\*<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Before going on to consider the ways in which IT is affecting the study, preservation and promotion of art – I would like to step back a little further to take in the nature of the IT revolution itself. In describing this one, a previous upheaval is frequently invoked by commentators. This is the ‘Gutenberg Revolution’, the establishment in the fifteenth century of the printing press as a means for the mass reproduction of texts and images.\* This technological advance enabled a new capacity in communication that proved critical for widespread material and intellectual change.

We can see well enough that the IT revolution has brought about an unprecedented access to and interpretation of information. But does this change go so far as to constitute a new mode of thought? The rapid intellectual change summed up in cultural studies by the term ‘postmodernism’ seems to involve in its own nature that challenge to existing hierarchies that has been at the basis of revolutions in thought, such as that caused, for example, by the ‘Copernican Revolution’ of the sixteenth century when it was first definitively established that the earth revolved around the sun. This view of the IT explosion as symptomatic of radical intellectual change is certainly supported by the French cultural analyst, Jean-François Lyotard. In *The postmodern Condition*\*\* Lyotard famously sees the IT revolution as an aspect of the change in ‘narrative knowledge’ that has emerged in the new technological age. (Bentkowska-Kafel, Cashen e Gardiner, 2005; pág. 3-4)

\* Supervised internally by Dr. Fran Lloyd and externally by Professor Martin Kemp.

\*\* The home page of this bilingual site is at [www.futuro.usp.br](http://www.futuro.usp.br). The Virtual Library, in Portuguese is at [www.bibvirt.futuro.usp](http://www.bibvirt.futuro.usp) (both active 15 November 2002).

## **5. A Percepção da Imagem, do Real e do Virtual – Comparando o conto *O Rouxinol do Imperador* com obras de Salvador Dalí**

Para que se tenha uma melhor noção em relação a estes dois conceitos de real e virtual, faremos uma comparação entre algumas obras criadas pelo artista surrealista, Salvador Dalí, e o conto de Hans Christian Andersen, *O Rouxinol e o Imperador*. Deste modo, podemos criar uma percepção mais visual onde estes conceitos podem inserir-se e percebê-los melhor através de exemplos práticos.

Neste ponto, tentaremos analisar e perceber tudo o que pode estar envolvido nestes dois conceitos e que diferenças podem existir entre estes dois aspectos, o real e o virtual, tendo em conta diversos pontos relacionados com a imagem e a percepção que temos do que vemos e tomamos como real, tal como aquilo que surge, que é formado, na mente de cada um, que ao ser partilhada e representada torna-se em algo comum e passa a tornar-se parte da realidade para quem observa. Aqui farei referência ao conto *O Rouxinol do Imperador*, de Hans Christian Andersen, e ao trabalho artístico do pintor Salvador Dalí, de modo a conseguir exemplificar o poder que uma imagem captada pelo olhar do observador pode ter e que efeitos e acções pode causar ao mesmo na medida em que se o significado daquilo que observa se torna, ou não, relevante ao observador. Ambos referem os seus pontos de vista em relação a estes dois conceitos (o do real e o do virtual), tendo em conta o que se idealiza e o que se deseja, assim como aquilo que nos é dado e o que podemos fazer com isso. Tomaremos o real como as obras apresentadas e o virtual como as interpretações dos próprios autores e que cada observador poderá ter. Com isto, em ambos os casos observamos a existência de uma realidade mas também a vontade que se tem em criar uma alternativa da mesma e de mostrar essa realidade mais potencializada e idealizada.

Nas obras de Salvador Dalí, tal como acontece no conto, podemos encontrar diferentes formas para se potencializar algo: o natural e o artificial,

o real e o virtual, a matéria e a ideia, o necessário e o supérfluo, a realidade em si mesma e a percepção individual do real.

O conto *O Rouxinol do Imperador* refere-se indirectamente aos conceitos de real e virtual, na medida em que existe algo que se tenta pegar e criar uma versão alternativa. Resumidamente, o conto começa com a existência de um rouxinol que cantava, de tal modo, tão bem que o imperador o manteve consigo para que ele cantasse para o próprio imperador e para a sua corte. Porém, sendo ele, o rouxinol, um ser vivo não conseguia estar permanentemente a cantar. Para conseguirem superar isso, construíram um rouxinol mecânico que pudesse cantar infinitamente. Contudo, o rouxinol mecânico não dispunha das mesmas capacidades vocais do verdadeiro e começou a deteriorar-se, até que deixou de funcionar.

Em relação ao artista Salvador Dalí, um dos grandes pintores do Surrealismo, era criticado por ser defensor do “irracional” e do “novo”. Isso devia-se ao facto de através das suas obras se notar que era bastante extravagante e as suas obras mostravam algo nunca antes visto. As suas obras retratavam o que, para ele, era o real, segundo uma visão idealizada, onde tentava mostrar uma alternativa por meio das suas obras. Cada peça criada pelo artista representava a sua percepção do real e o que isso significava para ele em termos do seu mundo idealizado através da interpretação que tinha daquilo que observava. Salvador Dalí consegue fazer ligação entre objectos associados ao mundo do rouxinol original, o da natureza, e ao mesmo tempo do rouxinol mecânico, o artificial, aquele que imita a natureza com o intuito de alcançar uma noção de perfeição que só existe no mundo ideal, o das ideias.

No conto, a ave mecânica é construída por uma luta pela conceptualização da ideia de quem o criou e a matéria já existente, enquanto que Dalí transpõe para os seus quadros o caos existente na sua mente devido aos acidentes de pensamento que lá acontecem, ou seja, às distorções formadas pela sua própria interpretação.

É possível explorar a questão da distância entre o necessário e o

supérfluo e até que ponto é que esta distância sequer existe, tentando perceber de que forma algo nunca antes visto, ou ouvido como no caso do conto, se apodera de uma posição de necessidade na vida de uma pessoa. Nas obras de Dalí, estão presentes elementos de tal forma irrealis que por vezes nem sequer são reconhecíveis, mas cuja presença nos quadros é absolutamente fundamental.

A realidade, em si mesma, já causa bastantes dúvidas, isto porque ela é construída primeiramente pelas percepções do mundo real e em seguida pela mente de cada indivíduo, dependendo do ponto de vista de cada ser humano, consoante a sua experiência, o seu estatuto e o seu meio social. Com isto, a realidade é mais verdadeira para um só indivíduo se nos focarmos nos pequenos detalhes. No entanto, através de uma visão mais geral pode ser partilhada por mais que um indivíduo.

Neste capítulo, irão ser tratados seis pontos, utilizando algumas obras de Salvador Dalí e o conto de Hans Christian Andersen, *O Rouxinol do Imperador*, comparando as obras entre si segundo conceitos relacionados com idealizações, percepções, interpretações, entre outros.

No primeiro ponto a ser abordado, o tema da “Natureza vs. Arte” é relacionado com a obra *Cisnes que Reflectem Elefantes*. Tomando o conto como um exemplo claro do que acontece desde sempre com a arte perante a natureza, ou vice-versa, procura-se mostrar que a obra escolhida resulta, precisamente, da procura de representar a natureza, não como ela é mas sim como cada um a vê de forma idealizada, concretizada em algo que, ao contrário da natureza inconstante e efémera, é previsível e, possivelmente, eterna.

No segundo ponto, é abordado o tema “Ilusão, espanto, o mundo e o seu simulacro” relacionado com a obra *Leda Atómica*. A conquista da perfeição como ambição reflecte-se tanto no conto como na obra de Dalí. A criação do mundo cultural, a ilusão de poder atingir a transcendentalidade e o espanto que dessa tentativa advém.

No terceiro ponto, o tema “Virtualidade e Realidade” é relacionado



com a obra *Galateia de Esferas*. Quanto á virtualidade faz-se referência ao modo como o observador analisa uma obra, remetendo para a interpretação da mente de cada um de nós, como algo virtual. A realidade é tida, então, como sendo algo físico, material, isto é, os materiais que constituem a obra assim como a nossa consciência de que o que está representado na obra não existe, não é real.

No quarto ponto, relaciona-se o tema “Imagens ao acaso” com a obra *Aura de Cervantes* (ilustração para D. Quixote). Fala-se do automatismo do artista na pintura. Ao criar imagens ao acaso, o artista tenta aceder ao seu mundo inconsciente de ideias caóticas, e transpor essa ficção para as suas obras, transformando-as em realidade.

No quinto ponto, partindo do tema “Ter, Querer e Poder” analisa-se a obra *A tentação de Santo António*. São estabelecidas pontes entre o imperador, o santo Antão, o próprio pintor Dalí, e o indivíduo anónimo, face à influência da imagem e a linha que separa o necessário do supérfluo.

No sexto ponto, cujo tema se denomina “O conhecimento-fantasma”, são relacionados dois conceitos com duas das obras de Dalí, *O cestinho com Pão*. O primeiro conceito está ligado à ideia do conhecimento-fantasma, sobre o mundo material à nossa volta, e relaciona-se com a primeira obra referida. O segundo conceito, relacionado com o projecto do frasco de perfume “Salvador Dalí”, ligado ao objectivo de esclarecer a posição do espectador na sociedade e a sua influência na percepção da informação do espaço informativo comum.

### 5.1. Natureza vs. Arte

Nas obras de Dalí encontramos representações do mundo natural, a procura pela perfeição através da análise da natureza, mas nada fiéis àquilo que pode ser considerada a mimesis, no seu sentido restrito de cópia fiel. Qual poderá ser, então, o objectivo do artista? Melhorá-la, recriá-la, simplesmente representá-la do seu próprio ponto de vista destorcido da realidade? Segundo o que se observa, no mundo das artes, o intuito é dar a conhecer o ponto de vista do artista sobre aquilo que está a ser representado. E, com isto, as respostas estão sempre nas obras e não nos artistas, pois as ideias estão a ser representadas visualmente.

No conto, *O Rouxinol do Imperador*, temos um rouxinol verdadeiro e um rouxinol mecânico, criado por um artífice. Com este referido rouxinol mecânico, o imperador, que se acha possuidor do prazer de usufruir, ou pelo menos, de poder escolher, observa ambos os rouxinóis e tenta decidir qual dos dois ele pretende tirar maior partido. Podemos dizer, então, que 'o imperador' representa todos nós, indivíduos racionais, observadores das imagens e da arte; o rouxinol mecânico representa a obra de Dalí; o artífice é o próprio Dalí e por fim o rouxinol verdadeiro que representa a natureza que inspira e transpira a utopia da perfeição, o cenário ideal.

Numa das obras de Salvador Dalí, como, por exemplo, *Cisnes que reflectem elefantes* (fig.1), encontramos, claramente, a presença da representação da natureza. Temos cisnes, elefantes, um lago que espelha, troncos de árvores sem copa, terra, montanhas, fogo e nuvens. Isoladamente, estes elementos, que compõem a pintura, são facilmente identificados como representações minimamente parecidas com as características gerais, por exemplo, dos cisnes, dos elefantes e das montanhas. Todos concordamos com o que cada um deles representa. No entanto, e como é característico, e impressionante, em Dalí, estes elementos

que à partida parecem não fazer sentido relacionados uns com os outros, conseguem ficar ligados e formar um todo coerente através de jogos entre representações e ideias. Este tipo de situações só pode, também, acontecer graças às possibilidades que a arte nos fornece, tudo aquilo que ela permite explorar e as portas que só ela consegue abrir. Neste exemplo, os cisnes não podem reflectir elefantes, só o que pode reflectir elefantes são os próprios elefantes que se reflectem a si próprios, tal como os reflexos dos cisnes só podem ser os próprios cisnes. Neste sentido, as ferramentas, no meio artístico, são um meio maior, usado para manipular a natureza de tal forma que seria impossível fazê-lo de outra maneira. Com isto, pretende-se dizer que não se pode fazer com que o reflexo de um cisne na água seja o reflexo de um elefante.

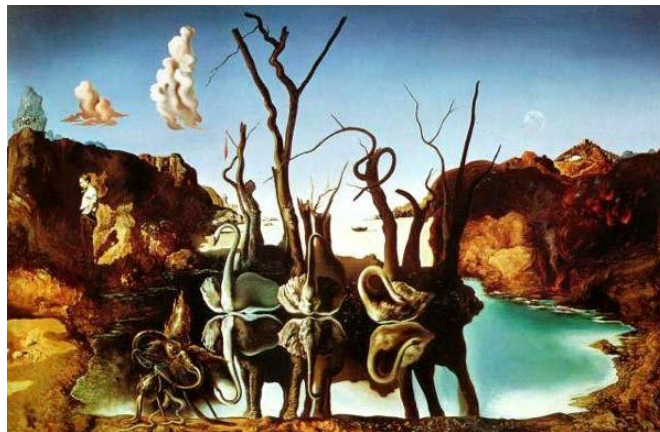


Fig.1: Salvador Dalí; *Cisnes reflectindo elefantes* (1937); óleo sobre a tela; 51 cm x 77 cm; Colecção privada

A arte permite, assim, recriar, transformar e manipular a natureza a favor da vontade e gosto do homem. Se o homem está ao dispor da natureza, na medida em que ele é criado nela e vive por causa dela, então estamos

numa posição de submissão relativamente ao que podemos colher da própria natureza, e temo-lo feito sempre na medida em que procuramos atingir a sua perfeição, primeiro pela imitação e mais tarde pela abstracção da sua fiel representação, podendo representá-la segundo a visão e admiração de cada um.

*“Arte é a actividade humana (...) feita por artistas a partir de percepções, emoções e ideias (...)*

*Na história da filosofia tentou-se definir a arte como intuição, expressão, projecção, sublimação, evasão, etc. Aristóteles definiu a arte como a imitação da realidade, mas Bergson ou Proust vêem como a exacerbação da atipicidade intrínseca ao real. Para Kant, a arte será aquela manifestação que produza uma ‘satisfação desinteressada’.”*

(Significados, 2011 – 2013 \*)<sup>23</sup>

O excerto anterior afirma que a arte se baseia na demonstração de algo idealizado na mente de um indivíduo e que é exposta para o exterior sob a forma de uma representação. Tenta imitar a realidade segundo o que o autor percebe e entende da mesma, podendo ou não ser uma cópia fiel daquilo que existe naturalmente.

O fascínio pela natureza e do que ela contém vem da nossa vontade de a preservar como nossa. O que eu faço é meu, se eu represento cisnes numa tela, esses cisnes são meus. Nessa medida, as ideias que conseguirmos concretizar, ideias essas que possam atingir o ideal, ainda procurado, da natureza, são de cada um, de quem pensou e as representou que as teve.

---

<sup>23</sup> [significados.com.br/arte/](http://significados.com.br/arte/) (Consultado a 18. 06. 2013)

Tornamo-nos donos da aproximação ao ideal por mérito nosso e não de outros. Desejamos, também, aquilo que a arte nos dá e que rompe com as leis naturais da vida. A arte dá-nos imortalidade, algo que nem a natureza consegue permitir, pois a própria natureza também morre, e graças à sua representação, fiel ou não, ela pode viver “para sempre”. Como seres racionais que acreditam num mundo formado só por ideias, pensamos sobre a nossa existência e em como torná-la mais duradoura. Tal como o artífice que criou o rouxinol mecânico, Dalí criou as suas obras e até hoje continua vivo através delas. Será que era esse o objectivo de Dalí? Será que arte não passa de um meio para atingir a imortalidade? Se assim é, então, por aí, não é explicável que a história da arte tenha tanto para mostrar a nível de mimesis. Tem de haver algo mais. A natureza é o símbolo principal daquilo que não é “possuível”, a arte, pelo contrário, é símbolo do que podemos e queremos tomar como nossa, sendo algo que está mais dentro do nosso alcance e passa a ser algo que nos pertence.

A Natureza vs. Arte será uma luta? Ou simplesmente dois caminhos paralelos que se complementam ou que, até mesmo, nem se cheguem a cruzar? O artista vai ao encontro da natureza para se inspirar. Ele procura sempre superar-se através de uma espécie de busca pela mimesis do natural., criando, de certo modo, um objectivo próximo a uma utopia, algo irreal pois implica uma total perfeição que não existe. Porém, a arte já atingiu um patamar que a própria natureza não alcançou, num qualquer futuro, podem já não existir elefantes nem cisnes e nem mesmo montanhas, mas possivelmente esta obra terá existência e continuará a marcar presença em algum lugar, mostrando aquilo que uma vez existiu, tornando o que foi representado em algo imortal. Criamos arte pela necessidade de posse, mas a arte pertence ao homem, e o homem pertence à natureza. Contudo, a natureza só pertence a ela mesma e nós apenas a observamos e criamos a nossa própria interpretação. Somos artistas porque nos questionamos acerca da existência e só somos donos do que criamos e não daquilo de que somos criados, pelo facto de controlarmos o que queremos demonstrar em termos da potencialização da realidade.

## 5.2. Ilusão, Espanto, o Mundo e o seu Simulacro

Outra das obras de Dalí, *Leda Atômica* (fig.2), está repleta de ligações com o conto infantil *O rouxinol do Imperador*. Esta obra, sendo uma pintura, é composta por vários elementos figurativos que têm entre si uma característica comum. Estes estão suspensos no ar, sem entrarem em contacto uns com os outros. A figura que ocupa o centro da composição é uma figura humana, uma mulher, acompanhada por um ganso. A mulher está num trono e, aos seus pés, distribuem-se pequenos objectos como uma casca de ovo, um livro e uma régua. O cenário que serve de fundo é uma paisagem composta por um mar e falésias. Nenhum destes elementos se tocam e os limites onde cada figura se insere está bem delineada.

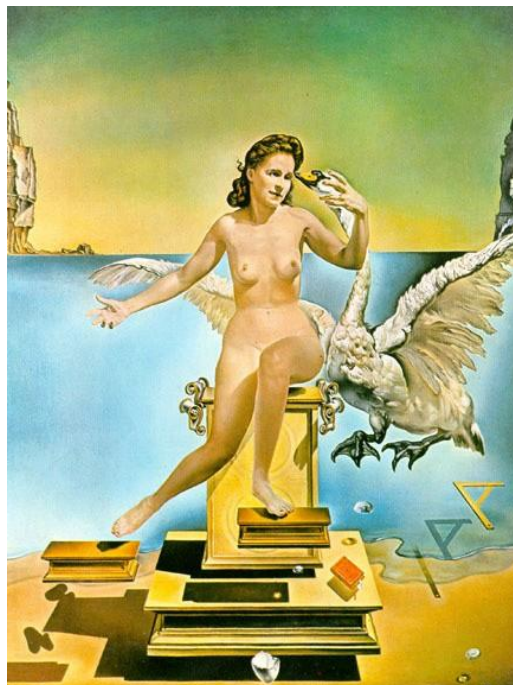


Fig.2: Salvador Dalí; *Leda atômica* (1949); óleo sobre a tela; 76,2 cm x 45,3 cm; Teatro e Museu de Salvador Dalí; Figueres.

Esta forma de representação leva à idealização da realidade. No conto, o rouxinol mecânico é o mundo das ideias. Este é o simulacro, a forma como percebemos e como representamos a natureza. O simulacro é a visão do indivíduo da realidade, segundo aquilo que percebe e interpreta. Isto significa que, tendo em conta o conto e a construção mental que leva ao afastamento do natural, o afastamento do imperador em relação ao rouxinol animal advém daquilo que ele mesmo percebe como sendo perfeito e eterno, logo, passa a preferir a representação, ou seja, o rouxinol mecânico. O resultado é a alienação por parte do imperador e por parte da corte em relação ao rouxinol animal, sendo que esta situação advém por parte de uma construção do ideal do mesmo, e a partir dessa construção criou-se um simulacro do mesmo, uma alternativa idealizada, ou seja, o rouxinol mecânico.

Na obra *Leda Atômica* cada elemento é um simulacro da natureza. Estes representam a perfeição: cada elemento é independente e a interação entre eles só é possível no mundo das ideias, onde tudo é possível e que flui e converge em harmonia. Estes elementos não se tocam, cada um tem um poder absoluto sobre si mesmo e, com isso, nada detém, influencia ou pode modificá-los, apenas os pode interpretar com elementos isolados ou como um todo.

No conto, o rouxinol mecânico torna-se num poder absoluto na corte do imperador chinês. Este é a sincronização e a cópia perfeita do rouxinol animal, que para além da perfeição de réplica, transcende-o, pois, ao contrário do verdadeiro, consegue cantar horas e horas seguidas, sem nunca vacilar. O rouxinol mecânico transcende a natureza, no modo em que é uma representação perfeita e ideal da mesma, já que esta, eventualmente, acaba por se perder. Este é inalterável, indestrutível, é um ícone para quem o desfruta e o tem em grande consideração, e para além de tudo isso, é algo com que se pode contar sempre que se quiser, pois não possui as limitações físicas dos animais.

A ilusão que as imagens nos proporcionam é a transcendência destas

em relação à realidade e este facto está tão presente no conto quanto na obra de Dalí. No conto, o rouxinol mecânico é o resultado da ambição do Homem na criação de novas realidades. Este é fruto do esforço humano para alcançar a perfeição, a transcendentalidade, e naturalidade. Ele é uma procura que surge natural e progressivamente, tentando iludir o imperador de que este pode proporcionar o convívio e presença similar ao do rouxinol verdadeiro. A tentativa de iludir é tão ambiciosa que quer levar-nos a acreditar que a ave mecânica detém aquilo que nunca poderá ter: a autenticidade do rouxinol animal e o imprevisto que acontece naturalmente e inesperadamente, que ninguém pode controlar. A procura de atribuir uma alma que não tem lugar no mundo cultural é algo que pode nunca ser algo atingível, por mais próximo da realidade que a representação possa ser.

Na obra de Dalí, o que está a ser representado é o sonho, e este sonho representa a sua ambição de atingir o inalcançável. O ovo, o livro e a régua, presentes na obra, são símbolos da representação da perfeição. O ovo como origem da vida, o livro do conhecimento, a régua que traça as medidas de uma utopia.

*“A Leda Atômica a tela chave da nossa vida. Tudo está suspenso no espaço sem que nada toque em nada. A própria morte eleva-se à distância da terra. “*

(Dalí, 1994)

Tudo é idealizado, até mesmo a morte. Nada apodrece, tudo é imutável. Toda a obra transmite-nos a sensação de imobilidade, pois tudo está estático. No mar não há ondulação, este está representado como um imenso manto azul perfeitamente alisado, e as rochas são implacáveis na sua dureza e inflexibilidade. Todos estes elementos servem e completam o elemento principal: a figura humana. Só há, então, espaço para a imortalidade. É a representação da procura de uma alma que tenta alienar-se do mundo natural.



O rouxinol dourado, pelas suas qualidades mecânicas e beleza, é posto num pedestal pelo imperador. Este é o símbolo da concretização da ambição humana, este é a ilusão máxima e da credibilidade de que se conseguiu chegar ao máximo expoente, e este emociona todos os que o rodeiam, assim como fazia o rouxinol verdadeiro, e tem como objectivo provocar o espanto. É esta concretização que faz o imperador chorar, extasiar e entrar em confronto com a morte, sendo o objectivo máximo da obra de arte: a emoção e a admiração e a criação de algo que parte do interior para o exterior.

*“Eu posso penetrar num instante nos segredos do real... A mim êxtase!... A mim Santa Teresa de Ávila!... Eu, Dalí, (...) vou provar com a minha obra a unidade do universo, mostrando a espiritualidade de toda a substância.”*

(Dalí, 1994)

Assim, como a obra de Bernini, *O êxtase de Santa Teresa*, tem como objectivo raptar-nos para o interior da obra através da emoção, e podemos verificar isso com rouxinol mecânico. A procura é captar a essência, que no conto a essência significa captar a beleza do canto e fazer disso a verdade, o conhecimento e a unidade de todas as coisas, como Dalí refere.

O espanto que essa concretização nos provoca é tão grande que leva-nos a criar expectativas. No conto tudo não passa de um artifício débil que, tal como os sonhos, são fáceis de ruir e de se modificar sempre que tentamos voltar a ter acesso a eles e, ao fim de algum tempo, o canto falha ao rouxinol mecânico e este deixa de funcionar. O imperador adoece e confronta-se com a morte, que o leva a refugiar-se no mundo da natureza, mesmo apesar de a natureza não ser certa e linear, não nos prende a uma ideia de constância e não nos leva a crer que algo irá existir para sempre, pois à partida temos a noção de que ela tem limites e não é infinita.

Nesta obra, *Leda Atômica*, verificamos que as nossas criações ideais, fruto da nossa imaginação, afastam-nos da realidade e, mesmo, da percepção que temos desta, e isto reflecte-se igualmente no conto, com os sucessivos simulacros do rouxinol animal. Esta obra de Dalí representa perfeitamente esse afastamento. Podemos prever na obra a catástrofe, ou seja, a não correspondência das expectativas. Esta obra é a representação de algo maior e superior ao Homem, onde este não o pode deter, fazendo da morte algo certo. As aspirações a algo superior ao ser humano sempre mobilizaram, espantaram e fizeram sonhar, mas todas elas caíram no falível e revelaram-se inconcretizáveis, tornando as nossas visões em algo que nos frustra e que nos acaba por decepcionar.

### 5.3. Realidade e Virtualidade

Neste ponto iremos analisar outra das obras de Salvador Dalí, *Galateia de Esferas* (fig.3), criada em 1952. Visa-se mostrar alguns aspectos que remetem tanto para aspectos da realidade como da virtualidade presentes numa obra, e que, consoante o modo como a mesma está a ser representada, podem confundir quem observa a obra. Note-se que, quando se refere realidade e virtualidade, refere-se a estes conceitos como conceitos complementares. A virtualidade consiste em algo que é concebido pela mente humana, que é algo do imaginário, e em relação á realidade, o seu conceito consiste em algo presente, visível e tocável naquele momento. “O real seria da ordem do “tenho”, enquanto o virtual seria da ordem do “terás”, ou da ilusão.” (Lévy, 2003: 15).

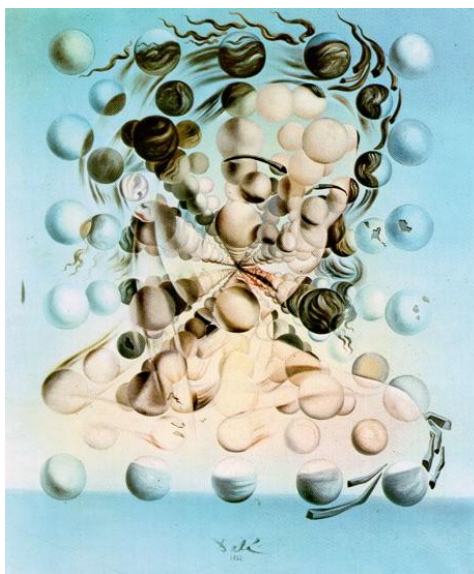


Fig.3 Salvador Dalí; *Galateia de esferas* (1952); óleo sobre a tela; 65 cm x 54 cm; Teatro e Museu de Salvador Dalí; Figueres.

Na obra, *Galateia de Esferas*, é um retrato da esposa de Dalí, Gala, e este retrato insere-se no movimento surrealista da época. Salvador Dalí admirava muito a sua mulher, de tal modo que assinava muitas das suas obras com o seu nome. Esta obra foi uma das maneiras do artista demonstrar os seus sentimentos em relação a Gala e, a partir desse momento, surge um estilo próprio e característico de Dalí dentro do movimento surrealista. Visava-se, no movimento surrealista, combinar o abstracto com o psicológico e com o representativo, indo além do racional e expressando a parte mais inconsciente e sonhadora da mente.

Esta obra, ao ser observada, tanto nos dá uma sensação de virtualidade como de realidade, isto é, quanto à sua virtualidade, o observador que analisa a obra tem consciência de que aquilo que observa é uma distorção do real, uma segunda versão, por assim dizer, da realidade sem ser a original, acabando por ser algo virtual pois não existe de facto enquanto representação fidedigna de algo concreto, mas sim como obra desenvolvida num espaço para além do real; e quanto a sua realidade o observador tem a consciência de que aquilo que observa não passa apenas de uma simples representação de algo que existe na realidade e que foi modificada, pois o modo como está a ser representada é completamente diferente da forma e textura de um rosto, no caso da obra, *Galateia de Esferas*, não é constituído por esferas e, é dessa noção que temos da realidade que sabemos que essa obra foi criada a partir da imaginação utilizando um modelo real, que neste caso seria a mulher de Dalí, Gala.

Sabe-se que o virtual é a ausência da existência de realidade, ao qual não possui matéria e que faz parte da nossa imaginação, não passando de uma simples mutação, evidente ou não, do real (em que em alguns casos não representa nada em concreto mas possui um significado que remete para algo existente na realidade) e que o torna, segundo o artista que está a reproduzir algo que imagina ou que observa, em algo imaginário e único e que mais ninguém vai conseguir copiar na perfeição total. Muitas vezes, a nossa imaginação reproduz quase perfeitamente objectos ou acontecimentos que

existem ou existiram na realidade mas, no entanto, essas reproduções têm sempre falhas. Há sempre elementos que foram esquecidos, pormenores dos quais não nos conseguimos lembrar muito bem e distorções criadas pela nossa mente de alguns factos e, portanto, nunca correspondem fielmente à realidade, transformando-se, desse modo, em algo virtual e que foi criado pela nossa imaginação e consoante a ideia que tínhamos daquilo que visualizámos. Referindo um pouco ao conto, *O Rouxinol do Imperador*, nota-se que o Imperador da China e toda a sua corte olhavam para o rouxinol mecânico e tomavam-no como sendo um de verdade, pelo verdadeiro rouxinol, apesar de esta criação, de algo visualizado na mente, ser bastante diferente, visualmente, do original (devido às pedras preciosas que estavam encrostadas no rouxinol falso). Este fenómeno deve-se ao facto de as melhores qualidades do verdadeiro estarem presentes no outro e de este ser visualmente mais apelativo que o original e, assim sendo, tomam este pelo real só pelo facto de este possuir todas as melhores qualidades do verdadeiro. Mas há que notar que o rouxinol mecânico, apesar de ser uma criação física, que pode ser tocada, não passa de uma virtualidade do verdadeiro, pois é uma distorção do mesmo, é algo que foi transposto através da nossa imaginação. O mesmo se passa na obra de Dalí, em que a representação da sua mulher é uma distorção da realidade, é uma virtualidade. Mas, neste caso, essa virtualidade que está presente na obra é ligeiramente diferente da virtualidade que se encontra presente no conto. No caso da obra, o artista pretendeu representar um rosto através de elementos e efeitos que um rosto, na realidade, não possui. Em *Galateia de Esferas* vemos várias esferas representadas, juntamente com outros elementos, que, no seu conjunto, formam o rosto de uma mulher e é algo que foi visualizado na imaginação do artista e, conseqüentemente, não remete à realidade e, apesar de todos aqueles que observam a obra conseguirem visualizar o rosto de uma mulher presente na obra não passa de algo que não é material, ao qual não podemos estar na sua presença, sendo uma mera virtualidade criada na mente do artista. Contudo, existem obras que vão mais além e que fazem com que o observador tome o virtual pelo real e, até mesmo, trocar a realidade pela virtualidade, preferindo acreditar que o falso é o verdadeiro e o verdadeiro é falso. A virtualização, que nos mostra uma criação formada por um conjunto de elementos, que na sua junção não

correspondem fielmente á realidade que é observada mas que nos fazem ligar esse conjunto de elementos a algo que remeta á realidade, e que, em muitos casos, é muito semelhante ao verdadeiro, pode induzir/fazer com que o observador acredite que aquilo que está a ser representado e o tome pela realidade. Na obra de Dalí conseguimos observar um rosto de uma mulher e, ao sermos capazes de fazer essa observação, afirmamos que o que está ali representado é um rosto e, portanto, só a partir dessa afirmação, já estamos a tomar o virtual pelo real pois afirmamos que aquilo é algo que não é.

*“Por um lado, a entidade carrega e produz as suas virtualidades: um acontecimento, por exemplo, reorganiza uma problemática anterior e é susceptível de receber interpretações variadas. Por outro lado, o virtual constitui a entidade: as virtualidades inerentes a um ser, a sua problemática, o nó de tensões, de coerções e de projectos que o animam, as questões que o movem, são uma parte essencial da sua determinação. “*

(Lévy, 2003: 19)

Abordando, agora, a questão da realidade presente na obra vemos então que a obra possui uma presença alcançável e é de matéria concreta, isto é, os materiais utilizados na sua execução e que a constituem tornam essa obra em algo real, em algo que tem uma existência material. Esta questão da realidade que nos é transmitida pela obra e que o observador está a observar, aborda vários factores como a noção que temos da realidade e de aquilo que está a ser representado não passar de algo virtual, a noção que se tem de que uma representação não passa de uma mutação do real, pois esta não é algo que sugere na perfeição o que se quer representado e, em muitos casos, essa mutação é bastante visível, e pode notar-se isso nesta obra, em que sabemos que aquilo que ali está representado é um rosto

modificado e que é uma virtualidade, pois não existe no mundo real, sendo algo criado a partir do imaginário, e a noção de que algo é real se for alcançável, e isso exclui o conteúdo da composição ou o modo como estão representados os vários elementos de uma obra, isto é, a imagem ou a forma como algo está a ser criado não passa de uma simples virtualidade, de algo que é falso e não existe no mundo real e não corresponde a esse mesmo mundo, e essa imagem recriada numa obra pode ser algo que foi originada a partir do nada, somente através da imaginação, mas os materiais utilizados na sua execução já fazem parte desse mundo real e é algo que é concreto e já conseguem tornar uma obra uma realidade.

A realidade é, basicamente, a consciência que o observador tem ao ver que aquilo que está a observar não passa de uma reprodução ou representação de algo e não que não é uma coisa que remeta a algo da realidade, e na obra de Dalí sabemos que Gala existiu, que era alguém que viveu no mundo real e que não foi criada pela nossa mente, mas que a forma como ela está a ser representada não corresponde á realidade, ou seja, á sua verdadeira aparência e, por mais semelhante que possa estar, é apenas uma metamorfose daquilo que realmente é, tornando-se algo puramente imaginário, tal como no conto “O Rouxinol”, em que o rouxinol mecânico ao se ter estragado, após algum tempo de uso, todos deram conta que era simplesmente algo semelhante, uma simples cópia, e não o verdadeiro.

Mas também sabe-se que o imaginário e o concreto se podem confundir, trocando, assim, a sua ordem. Pode ser apenas o modo como encaramos a obra ou simplesmente o modo como nos referimos dela, por exemplo, ao dizermos “aquilo é o rosto de uma mulher” já o estamos a tomar por algo real, como sendo mesmo o rosto de uma mulher, pois afirmamos que aquilo é e não que aquilo é uma representação. Portanto, qualquer obra possui essa dualidade em que quem observa tome o real pelo virtual e vice-versa, e onde se podem confundir esses dois aspectos.

#### **5.4. imagens ao Acaso**

Logo desde o início, o surrealismo excluiu a aplicação da razão e da lógica, em benefício do irracional. Sugeria-se aos pintores para não procurarem a sua inspiração na realidade, mas em vez disso, para se deixarem inspirar por modelos puramente interiores, como se pode observar através dos pintores, por exemplo, Picasso e Miró. No movimento artístico do surrealismo, apenas a substância oculta, a evidência escondida no caos, é que tinha real importância. Isto difere o surrealismo de outras formas de produção artística que, por sua vez, se encontram dependentes do poder de acção das reflexões estéticas.

Enquanto que na pintura o automatismo e o “deixar-se levar” continua a ser hoje o método mais conhecido para penetrar o inconsciente, não devemos ignorar, porém, que os surrealistas tinham, no seu tempo, a perfeita consciência dos pontos fracos que apareciam neste processo. O próprio André Breton, um escritor, poeta e teórico do surrealismo, afirmou que se tinha enganado no uso de pensamentos automáticos, não só destituídos de qualquer tipo de controlo praticado pela razão mas também livre de quaisquer “preconceitos morais e estéticos”. Em vez disso dever-se-ia dizer preconceitos estéticos ou morais, usados de maneira consciente. Por mais fascinante que o mundo automático seja, o facto é que a imaginação tem o costume de se repetir infinitamente, no sentido em que não conseguimos deter a imaginação por mais que queiramos (Béhar, 2009 \*)<sup>24</sup>. Elementos da monotonia e repetição infiltram-se nas experiências inconscientes e, com isso, temos a tendência para nos libertar para não nos aborrecer-mos tão rápido e podemos observar isso na obra *Aura de Cervantes* (fig.4).

Sem dúvida, uma das características que faz com que o pássaro mecânico pereça, perante o rouxinol de carne e osso, é a sua previsibilidade e repetição melódica, além da sua aparência inorgânica e artificial, continuando

---

<sup>24</sup> [http://www.moma.org/collection/artist.php?artist\\_id=768](http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=768) (Consultado a 18. 06. 2013)



a repetir-se, por não ter a capacidade de pensar e a ter um aspecto previsível, devendo-se ao facto de não ter a capacidade de se alterar. Mas se aplicamos o princípio da falta de vida na ave artificial devido à ausência da capacidade criativa, não lhe dando incentivo para novas possibilidades de comportamento, será que também o mesmo não acontece à ave orgânica no que toca à imaginação? Se ela fosse um ser isolado de todos os outros, poderia ser possível ficar limitada aos seus próprios impulsos subconscientes. Mas, neste caso, o rouxinol e o seu canto aparecem como uma síntese dos relatos da vida no reino do Imperador, descritos de uma forma poética, o que demonstra que, mesmo o isolamento, não se torna impossível expressar algo que vem do inconsciente. Com isto, pretende-se dizer que o subconsciente alimenta-se de tudo o que o rodeia, criando novas possibilidades e não tornando essas mesmas criações em algo repetitivo e monótono.

Dalí afirmava que era necessário provocar sistematicamente confusão. Isto é, no processo de execução das suas pinturas, o pintor tentava obter um estado de caos sistemático pois acreditava que essa era a grande fonte que promovia a criatividade e alternativas que ligassem a uma única pessoa, tornando a sua criação em algo único e que automaticamente se ligasse ao criador, que tivesse características das quais percebêssemos que as estava a demonstrar. Desse modo, saberiam que aquela representação que estavam a observar pertencia, neste caso, a Salvador Dalí.

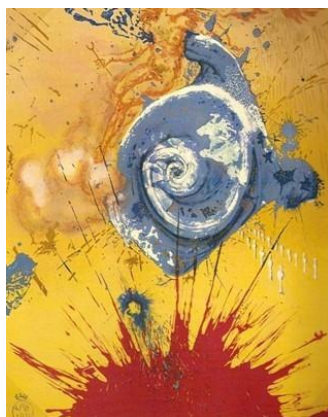


Fig.4: Salvador Dalí; *Aura de Cervantes* (ilustração para D. Quixote) (1957); litografia; 41,7 cm x 32 cm.

Ele pretendia trazer para a realidade, da qual as pessoas falam no dia-a-dia e percebem, o mundo dos sonhos que, na sua opinião, era mais real que a própria realidade, onde cada imagem podia ter múltiplos ou infinitos significados, pois nesta dimensão a sua mente alargava-se para o domínio do visível, podendo ser visível para um público colectivo, ou não, onde a criatividade fluía e se tornava eterna, pelo meio da representação da mesma e ao afirmar que o mundo dos sonhos para ele era mais real estava a referir-se à sua realidade e naquilo que foi originado no seu interior, diferenciando-se da realidade dos outros, pois é algo individualista e que não é possível de ser partilhada, só exposta através de uma representação.

As suas imagens que, à primeira vista, parecem ser formadas ao acaso, estavam cheias de situações contraditórias. Isto porque, para Dalí, tudo o que era contraditório gerava vida, pois a vida não se repete. Tendo isso em conta, podemos ver que ele é uma pessoa que valoriza tanto a criatividade, o caos e a imprevisibilidade, achando repugnante a ideia da produção em série assim como o uso de máquinas para esse efeito. Houve poucos artistas, como Salvador Dalí, que tivessem mostrado de forma tão enérgica o seu repúdio pela máquina, demonstrando isso nas suas obras, onde se nota que as particularidades de produtos industriais são tratadas muitas vezes com desprezo. Mesmo os automóveis pintados por ele não têm o aspecto de poderem andar, efectivamente, aparecendo com fracturas. Para Dalí, “cérebros mecânicos como a televisão matam o poder de imaginação e o intelecto do ser humano” (Dalí, 2010).

O artista perguntava-se porque não eram capazes as pessoas de imaginar? Este tipo de questões pairavam a mente de surrealistas da época, pois muitos acreditavam, tal como André Breton, que o verdadeiro conteúdo de uma obra de arte não residia na sua capacidade de reproduzir, mas antes, de anunciar ou exprimir algo do inconsciente. O conceito da necessidade pela beleza, para o artista, explicava o seu desinteresse por obras de arte que não suscitasse nele um “transtorno físico”, que o fizesse tremer e vibrar com o que estaria a observar. Aqui podemos encontrar uma diferença entre as duas

aves, pois uma mantinha-se na sua superficialidade e já era tida como algo certo, tornando-se previsível, enquanto que a outra provocava algo diferente e imprevisível, fazendo os olhos do Imperador jorrar de lágrimas, pois não estava a contar com algo certo. Era algo que vinha do interior, criado na altura e que maravilhava, quem o observava, com as diversas possibilidades que podia criar.

Nas imagens originadas ao acaso é onde se pode encontrar o nosso disfarce, tal como, por exemplo, um camaleão tenta ajustar-se ao meio, segundo a sua percepção individual da situação onde se encontra. Muitos insectos são mestres da mimesis, mudando de forma e de cor, são ajustáveis e inconstantes, tal como a nossa mente o é. Nos quadros de Dalí existem naturezas mortas transformadas num panorama de almas. Com isso, a natureza viva esconde-se e submerge-se no cenário do caos por razões tácticas, e esta é a mesma razão pela qual o Rouxinol verdadeiro não se exhibe ou se pavoneia, mantendo-se na sua simplicidade. Quando a corte e o próprio imperador observam o Rouxinol a cantar, dão-se conta da explosão de sensações que este causa. Como pode surgir algo de tão belo em algo tão simplório e que parece não ter nada de especial? Às vezes, aquilo que se percebe e se imagina não corresponde ao real. Vamos criando interpretações e, com isso, imagens do que, para cada um, seria o ideal.

### 5.5. Ter, Querer e Poder

O tema presente nas histórias das tentações de Santo Antão no deserto foi o central de muitas obras, não só plásticas como literárias. Artistas como Martin Schongauer, Hieronymus Bosch, Max Ernst e Salvador Dalí, com a sua obra *A Tentação de Santo António* (fig.5), escolheram este momento em particular para obras da sua autoria, enquanto em prosa, a história foi recontada em *A Tentação de Santo Antão*, de Gustave Flaubert. A esta história foi dado um maior ênfase apenas a partir da Idade Média, quando a psicologia do indivíduo se tornou num interesse maior.



Fig.5: Salvador Dalí; *A tentação de Santo António* (1946); óleo sobre a tela; 89,7 cm x 119,5 cm; Museu Real das Belas-Artes; Bruxelas.

Santo Antão foi um eremita egípcio patriarca do monaquismo que viveu durante os séculos III e IV. Muito jovem distribuiu toda a sua fortuna pelos pobres, dedicando-se somente a Deus. Vivendo isolado nas vizinhanças da

sua aldeia, Antão parte numa peregrinação para o deserto, onde terá sido atormentado por visões que mostravam-se para ele como as piores tentações. Muitas vezes, durante as suas orações, olhava para o céu e deparava-se com o Diabo pairando sobre ele. E ainda, este era difícil de se reconhecer, pois disfarçava-se como as coisas de que Antão mais saudades tinha.

Na interpretação de Salvador Dalí, *A Tentação de Santo António* (fig.5) deste tema, esta tentação surge perante Santo Antão na forma de um desfile de um circo macabro. Liderando este desfile, um cavalo branco, representando força, virilidade e desejos sexuais. Seguem-no uma fila de elefantes, cada um carregando nas suas costas algo que de certa forma surge como tentação a Santo Antão: o primeiro elefante traz a taça dourada do desejo, na qual se balança fragilmente uma mulher nua, figura que reforça o aspecto erótico da composição; o segundo elefante carrega um obelisco que lembra o de Bernini em Roma <sup>\*25</sup>, enquanto os outros dois trazem edifícios de um estilo Veneziano, entro de um dos quais surge o tronco de um corpo nu feminino, e no cimo figuras que se esticam em direcção aos céus. Mais ao fundo, por entre as nuvens, um outro elefante carrega uma torre com um aspecto inegavelmente fálico. Todos estes animais, como em muitos outros quadros de Dalí, possuem pernas extremamente finas e longas, divididas em múltiplas junções, membros quase que invisíveis representando o desejo.

---

<sup>25</sup> *"The little obelisk of red granite, 5.47 metres tall, was constructed in the 6th century BC by the Pharaoh Apries, and was rediscovered in the Dominican convent of Santa Maria Sopra Minerva. Immediately after the discovery, Pope Alexander VII Chigi decided to erect it in the square in front of the church, and entrusted the design of the monument to Bernini, who thought up the elephant as a base. For the creation of the monument, Bernini allegedly drew inspiration from a novel published in the late 1500s by Francesco Colonna, mindful of the symbolism of Egyptian hieroglyphics. In fact, the stele should represent the divine wisdom that descends from the strong mind depicted by the elephant, as is also stated in the inscription on the base, with the warning from Alexander VII: "a strong mind is necessary to support solid wisdom". The monument is known as the "Pulcino della Minerva" (Minerva's Chick), which derives from the 18th century name of "Porcin della Minerva" (Minerva's Piglet), which stressed the elephant's resemblance to a piglet."* em <http://www.060608.it/en/cultura-e-svago/beni-culturali/beni-archeologici/obelisco-minerveo.html> (Consultado a 18. 06. 2013)

Não são só estes os animais que surgem neste quadro de Dalí. Ao fundo, vultos de duas figuras, uma mais alta e outra mais pequena, dando as mãos, que lembram as figuras em primeiro plano de *Vestígios Atávicos Depois da Chuva* \*<sup>26</sup> e de, embora que um pouco mais distantes e indefinidas, o *Ângelus Arquitectónico de Millet* \*<sup>27</sup>. Um outro vulto segurando uma cruz, possivelmente um padre, opõe-se a uma criatura curvada, que parece dirigir-se na sua direcção. Ainda, com um pouco de atenção, pode-se adivinhar que o aglomerado de pontos no canto inferior direito, que lembra simples partículas de pó, seja na realidade formigas, outro tema recorrente nos quadros de Dalí, apontando morte, decomposição e um imenso desejo sexual.

Por detrás da fila de animais circenses, uma fraca luz amarela, quase que divina, cai sobre as criaturas que se aproximam de Santo Antão num crescendo, como que descendo dos céus. Este tenta-se proteger, em vão, interpondo entre ele e as tentações uma simples cruz, o seu medo tão grande que ele se encontra completamente nu, e embora este seja um momento de suspensão e uma certa esperança, adivinha-se facilmente a breve derrota de Santo Antão, cujo lado esquerdo encontra-se completamente inferiorizado e quase que esmagado em comparação com o braço direito esticado. Como se tal não fosse suficiente, a própria figura do santo já não é opaca, dando a ideia de que Santo Antão, ou talvez apenas as suas virtudes como santo, está gradualmente a desaparecer face às tentações que a ele se apresentam. Ao seu lado, e visto por entre as suas pernas, uma caveira virada para ele, que não pode simbolizar outra coisa senão a morte. Este instante, que o quadro captura, pode relacionar-se directamente com um momento do conto: o clímax, quando a Morte vem buscar o imperador, e este

---

<sup>26</sup> “A estrutura curva, o homem com o braço erguido e a mão estendida, as curvas, o oco da estrutura. O racional não se divorcia do emocional” (Silva, 2010: 83)

<sup>27</sup> “Propus-me à análise sistemática de uma série de fenómenos que começaram a ocorrer em torno desta imagem e que tornaram para mim um carácter declaradamente obsessivo; (...) Escrevi finalmente um ensaio de interpretação paranóico intitulado ‘O Mito Trágico do Ângelus de Millet (...)’ (Dalí, 1984: 347)

é confrontado por todas as suas acções. A rejeição das tentações por parte do santo é muito semelhante à reacção do imperador quando enfrentado pelas caras flutuantes que saem por detrás dos cortinados: um medo profundo, um horror e uma sensação iminente de derrota. Antão recorre à sua cruz como o imperador recorre ao rouxinol dourado, ambos inúteis face ao poder do que os enfrenta.

Comecemos agora por analisar as diferenças entre o necessário e o supérfluo. Tal como era evidente a sua presença no conto de Andersen, também neste quadro é impossível não notar estes aspectos. O santo é a representação do que é absolutamente necessário, enquanto confrontado por coisas que, não só, não são fundamentais à existência do santo como também consideradas demoníacas, um pecado aos olhos de Deus. Para Antão, estes elementos que o confrontam, com uma enorme carga sexual como já é costume nos quadros de Dalí, representam os desejos que, como uma criatura humana, ele não pode negar, mas aos quais, sendo um homem de fé, não pode nunca ceder. Os desejos da figura representada ganham uma forma física, tangível, tentando o santo ainda mais. Se estes desejos permanecessem pensamentos na mente do santo, facilmente seriam ignorados, empurrados para um canto da mente, mas como se apresentam a ele em formas voluptuosas, ele não pode senão tentar que este se cheguem para trás, voltem para o sítio de onde vieram, mas é inútil: são palpáveis, estão ali, à sua frente, e torna-se quase que impossível escapar à necessidade carnal nesta situação. Ele está nu, talvez porque é já um sinal de que a sua perdição se aproxima, ou talvez até porque assim mostra de que nada mais precisa. Aliás, ele não se encontra nu: traz consigo somente uma cruz, símbolo da sua fé, a única defesa que carrega consigo, e única arma que pode tentar usar contra as tentações que cavalgam e descem na sua direcção. Dalí pintou este quadro numa altura em que se virava para o misticismo e a religião, e este foi o primeiro quadro com um tema religioso que ele pintou, tema já antes eleito por muitos pintores. Pode-se então pensar até que ponto é que Dalí se vê no lugar do santo, nu, caído e segurando apenas a sua fé, enfrentado por tormentas e desejos que o perseguiram desde sempre, desejos esses expressos na maioria

dos seus quadros.

Dalí afirmava que os seus quadros eram sonhos que ele tinha tido e que simplesmente pintava o que via nesses seus sonhos, criando imagens quase que fotográficas do que ele observava a partir do seu interior, ou seja, através da sua mente. Dalí acreditava que, tal como Freud dizia, sonhos eram simbólicos, e muitos dos objectos nos seus quadros simbolizam desejos sexuais que surgiam-lhe em sonhos porque a sociedade os condenava. Olhando para a sua obra, s que aquela reprodução é um produto de um sonho de Dalí? Ele mesmo terá sido confrontado por estas tentações; aliás, sempre tinha vindo a ser durante toda a sua vida, e, talvez inconscientemente ou talvez não, utilizava a pintura para os expressar, pois, numa sociedade que não os aceitaria, como poderia ele lidar com tais desejos? Este quadro acaba por ser, portanto, uma forma de integração na sociedade. Não é exactamente produto de uma psicologia de grupo ou influência social, mas, até certo ponto, é o oposto. Os desejos e tormentas do pintor são passadas para o quadro para que este pudesse encarar a sociedade, enquadrar-se nela e viver com ela sem temer a condenação segundo o que é moralmente aceitável ou correcto. Muito provavelmente a gigantesca maioria das pessoas que vê o quadro não vê esta transformação dos desejos de Dalí, e por isso, para a sociedade, passavam como formas de interpretação dos horrores que Antão enfrentou no deserto.

Por outro lado, e já nos afastando da mente de Dalí e da sua aplicação à explicação da obra, isto tudo pode ser reversível. A sociedade pode não observar o quadro mas agora ser parte dele. O homem, nu e indefeso, é confrontado por imagens, representações de coisas que não precisa, sendo levado a crer que é isso de que ele necessita. Estes elefantes, cavalos e corpos nus tornam-se então em estímulo visual, anúncios, posters publicitários, propaganda criada com o objectivo de levar o indivíduo a acreditar que precisa destas coisas, que elas são fundamentais para a sua existência. O circo macabro pode ser considerado, então, nada mais do que os media, que hoje em dia estão em todo o lado e graças aos quais somos permanentemente



bombardeados por informação, nalguns casos importantes e noutros não tanto, mas a sua necessidade para a vida humana pode ser bastante discutível.

Relembra-se agora a teoria hipodérmica, teoria que surgiu durante os anos 40 e segundo a qual os media tinham um efeito directo, imediato e poderoso nas audiências. Mais tarde a teoria provou-se obsoleta, mas a verdade é que sendo muito menos passiva por parte do receptor os media sobrecarregam o indivíduo com informação, maioritariamente visual, de tal forma que é inevitável que, mais cedo ou mais tarde, a pessoa ceda e acredite na mesma, nem que seja numa pequena parte da informação que nos é mostrada. Neste quadro o indivíduo, Antão, nada tem de passivo – ele resiste, apesar de já nu; tenta-se proteger, apesar do seu destino já se adivinhar. No entanto, ele é já um receptor das imagens que lhe são enviadas, quer as aceite ou não, e quer consiga delas defender-se ou não. A noção de ‘Diabo’ na história de Antão aproxima-se da presença constante da propaganda nos nossos dias. É, talvez, um bocado forte dizer que a propaganda é o produto do Diabo ou de uma entidade igualmente malévola, mas utiliza frequentemente aquele carácter manipulador a que estamos habituados quando ouvimos falar de propaganda. Quando uma simples série televisiva pode fazer uma criança crer que consegue voar, levando-o a saltar de uma janela, ou um programa de rádio fazer uma nação inteira crer que uma invasão extraterrestre está iminente, que mais se pode pensar senão nos efeitos negativos da propaganda? Nem mesmo com este lado negativo do que nos é imposto e do que nos levam a acreditar não nos imaginamos num mundo sem publicidade, seja ela qual for. Se saíssemos à rua e subitamente todos os posters tivessem desaparecido, seria provavelmente a primeira coisa a notarmos. Mas isto nem foi sempre assim; acontece que, com o tempo, este tipo de informação constante e aparentemente inofensiva foi-se instalando nas nossas vidas através de um formato mais visual, e tornou-se de tal forma dissimulada que nem nos apercebemos quando se tornou algo permanente/ constante no nosso dia-a-dia. Este tipo de informação concentra-se, muitas vezes, não em coisas que precisamos mas que desejamos, ou que, graças a estas imagens, nos fazem desejar. Até dentro das coisas necessárias são

criados vários modelos, são dadas várias opções, dentro dos quais temos tendência a desejar o que é mais caro e inalcançável.

Antão é confrontado por ditas imagens de uma forma mais directa e agressiva, mas por isso mesmo, e por exibir algo que ele deseja, torna-se ainda mais irresistível, especialmente considerando o meio em que ele se encontra e aquilo que não o rodeia naquele local. A sua pose mostra cansaço, e já um pouco de desistência face ao circo de propaganda, mas como se isso não fosse suficiente, a caveira que, no caso da história do santo simboliza a morte, na comparação com o que se tem vindo a falar, mostra-nos que o homem não pode escapar ao poder da imagem, por mais que tente resistir.

Os pequenos vultos ao fundo, que parecem estar no meio das pernas distorcidas dos animais, podem ser observados deste ponto de vista. São membros do grupo que cederam à imagem, às tentações, que podemos designar de 'sociedade'. A figura que segura uma cruz, à distância, parece tentar manter afastada uma outra tentação, sem se aperceber que está já sob a influência das outras, que agora caem sobre Antão. As duas figuras de mãos dadas caminham, sob estes animais, este tecto de imagens que as cobre e rodeia, aparentemente inconscientes ou ignorantes das oferendas que Antão tenta escapar, talvez por eles mesmos já lhes pertencerem.

## 5.6. O conhecimento-fantasma

Neste capítulo, discutiremos o quadro, *O cestinho com pão* (fig.6), pintado no ano 1926 para o melhor amigo de Salvador Dalí, Federico García Lorca. O período entre o 1904 e 1928 é o primeiro das três etapas da actividade criadora, em que se misturavam as impressões infantis, o estudo, o conhecimento da arte clássica e as correntes modernas mais importantes. Nos trabalhos criados neste período podemos notar uma certa evidência da influência do cubismo que contradiz a tela escolhida por nós.



Fig.6: Salvador Dalí; *O Cestinho com pão* (1923); óleo sobre a tela;  
12,5 cm x 12,5 cm; Teatro e Museu de Salvador Dalí

Esta obra lembra-nos as naturezas mortas concretas e simples que artistas da Holanda retratavam. Quando olhamos para a obra podemos ver que esta natureza morta, retratada, é a primeira na série de pinturas onde o papel predominante pertence ao pão. O autor fica obcecado por ele até a sua morte, tal como com muitas outras figuras, das quais se verificava um certo tipo de paranóia, e que o ajudaram a criar a face de Salvador Dalí reconhecível.

Mas o que é que nos induziu a corresponder a primeira concepção sobre o “conhecimento-fantasma” com esta tela? Para começar, vamos, de forma curta, lembrar o que esta mesma concepção transmite.

No nosso século desenvolveu-se a tendência para ver o máximo possível, para se obter mais informação e alargar o nosso leque de imagens observadas, pois a informação visual é, de certo modo, fundamental para criarmos algo que vem de nós mesmos. A maioria da informação visual que consumimos, hoje-em-dia, tem o suporte virtual e não está frequentemente apoiada por conhecimentos práticos, da sua própria realidade. Por isso é que surgem os “conhecimentos-fantasma”, que raramente não têm nada de comum com a realidade. Segundo o que podemos analisar desta obra, podemos imaginar as acções decorridas para, por exemplo, cortar o pão, sem ele estar, propriamente, representado perante os nossos olhos.

Se uma pessoa, recebeu uma informação visual em relação à criatividade e forma de vida do artista, no tempo em que as suas criações eram uma novidade para a sociedade, os observadores negariam a interpretação do artista, pois ele tende a representar muito mais além do que lhe é visível. Com isso, o artista pretende fornecer o máximo de cenários possíveis com aquilo que compõe uma obra. Cada um tem a possibilidade de imaginar uma história por detrás da imagem visualizada.

Que imagem temos nós, ou “conhecimentos-fantasma”, pois nunca o conhecemos pessoalmente, em relação a Salvador Dalí, nos dias que decorrem? Achamos nós que ele foi um palhaço, desordeiro, demente e

alheio à sociedade, mas que, porém, detinha de um enorme talento? A maioria dos trabalhos dele são desordenados e repletos de elementos que no seu conjunto formam um outro e novo elemento, e esta sua característica pode levar-nos a crer que não possuía qualquer tipo de lucidez. Tudo isto é verdade, pois foi o próprio artista que assim o desejou. Dito isto, o artista, com o conhecimento já formado sobre tudo o que o rodeava, espera ver no meio desse caos que imaginava, pelo meio dos temas que abordava e da agonia das tintas que utilizava, uma certa tranquilidade. Sentiria, então, uma certa paz em demonstrar a sua capacidade de imaginar e de tornar algo comum, a muita gente, numa coisa só dele, que não pertencia a mais ninguém.

Em relação ao conto do rouxinol, encontramos um reflexo desta situação, quando o camareiro na floresta diz, em relação ao rouxinol, *Nunca pensei que fosse assim. Parece tão vulgar! Tão simples! Talvez tenha perdido a cor quando viu todas estas visitas importantes (O Rouxinol do Imperador, 1843)*. Em relação a este excerto, podemos notar que o desejo de encontrar algo ideal, tanto neste conto como no espaço da pintura, tende a pertencer a atributos que nos levam ao surrealismo. E, segundo o que podemos observar na obra, de lá se encontrarem somente naturezas mortas, a procura por algo mais é uma reacção natural do espectador dos tempos correntes, em relação às obras já conhecidas de Dalí, pois, para nós, estamos habituados a uma demonstração de algo que não corresponde à realidade. No conto, o Rouxinol é aquilo que está a ser representado, em termos da pintura, e não a representação. Ele é uma manifestação da natureza, de um processo de criação que não controlamos. A corte do imperador, assim como ele próprio, representa os observadores de obras de arte, por observarem atentamente o canto do rouxinol, como se trata-se de algo criado e manifestado por alguém. Como se tratasse de uma mera pintura.

Em comparação com outras das suas pinturas, *O Cestinho com pão* não demonstra nada de específico sem ser o dito pão e os restantes elementos. Porém, a ausência de algo que se sente, ao observarmos esta obra, chama a nossa atenção. Esta atenção, referida anteriormente, que nos

capta, não é pelo ridículo que transmitia em outros quadros pintados por ele, mas sim pela sua realidade fria e simples. Surpreende-nos o domínio irrepreensível do desenho, cor e espaço que nos é transmitido. Pelo contraste de luz e sombra, do fundo escuro e ausente de qualquer outro elemento, e do trabalho detalhado, que faz com que a natureza morta pareça sair do quadro. Não existe inovação nem nada de espectacular, apenas uma demonstração fiel daquilo que conhecemos.

Ao ligarmos a concepção seguinte com as ideias de Salvador Dalí implementadas na sua série de perfumes podemos notar que a sua visão estendeu-se por todas as esferas em que poderia ganhar dinheiro e receber alguma fama. Tendo, em 1982, lançado, através de Jean-Pierre Grivory, o criador da marca *Parfums Salvador Dalí*, a fragrância Salvador Dali (fig.7). Notamos, que esta fragrância foi primeira e única, dentro deste estilo, na vida do artista.



Fig.7: Salvador Dalí; O frasco de perfume Salvador Dalí (1982); vidro

A base para o vidro de perfume foi inspirada numa das suas pinturas, *O Aparecimento de Afrodite de Cnido numa Paisagem* (fig.8). A Afrodite representa o amor e a beleza e, ao ter sublinhado os lábios e o nariz estaria a salientar a feminilidade e o cheiro que o perfume possuiria. Podemos, com isto, notar que até mesmo uma ideia, algo que pertence no campo dos pensamentos, pode-se tornar em algo material e físico e que pode ser, igualmente, partilhado <sup>\*28</sup>.

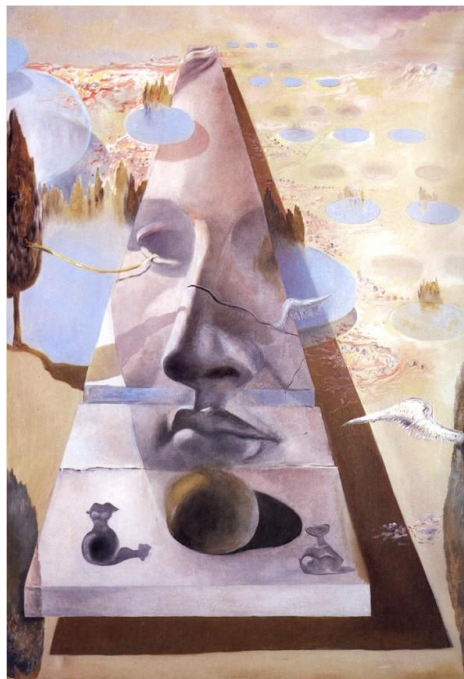


Fig.8: Salvador Dalí; *O Aparecimento de Afrodite do Cnido numa Paisagem* (1981); óleo sobre a tela; 140 cm x 96 cm; colecção privada.

---

<sup>28</sup> Teoria da Projecção (página 21)

Como já foi referido, no início deste tópico, até as coisas mais simples e ausentes de elementos nos podem levar a inúmeras possibilidades através do uso da nossa imaginação. Podemos construir e representar o que quisermos. Algo imaterial pode tornar-se material, representando a visão interna de um artista, e até mesmo de um indivíduo comum. Podemos ver que, em termos de movimentos artísticos e da arte em si, Salvador Dalí foi um grande incentivador da demonstração de várias possibilidades. Ele foi um, de vários artistas, a apoiar a demonstração das interpretações individuais e ignorando a mimesis, perfeita e indiscutível. O que nos é representado pode não ser perfeito como a natureza em si. Uma representação é uma simples interpretação individualista e que pertence somente a um e que pode ser visionada por várias pessoas.



## **5.7. Uma análise conclusiva**

O 'jogo' entre dois conceitos que andam, por norma, juntos existe como parte de algo que mantém um equilíbrio entre o mundo compreensível e o mundo idealizado. Até porque somos nós, indivíduos racionais e observadores, que criamos, em termos do que percebemos e interpretamos, e acreditamos naquilo que vemos, de acordo com experiência e crenças criadas ao longo da vida. Temos a consciência, se bem que não ligamos muito, o que é real e partilhado por muitos (como por exemplo, aspecto geral de uma árvore) e o que é real mas que só o próprio é que tem esse conhecimento (como, por exemplo, sonhos).

O mundo funciona através de jogos e de correspondências entre o material e o ideal. O material, real (representado neste capítulo pelas obras de Salvador Dalí e Hans Christian Andersen), é compreensível através de construções racionais, próprias da mente humana. A idealização de uma realidade surge pela necessidade de ir além do que nos parece ser o nosso limite natural. O espanto é a reacção consequente de um processo de percepção e representação da realidade, que advém da natureza e dos seus sucessivos simulacros e da ilusão criada por estes, sendo uma tentativa de atingir a perfeição e um estado de transcendência é o desfecho mais provável.

A relação entre o virtual e o real tem tanto de convergência quanto de divergência. Isto porque, algo que é virtual precisa sempre de meios reais para ser transmitido. Sendo o virtual, algo que provém do imaginário e não da matéria, tem de ser reflectido por componentes do real, ou seja, pelos materiais que o formam ou por quem o imagina. O virtual só pode existir se componentes reais existirem (através de representações, de descrições, por meios da fala ou da escrita, de fusão entre diferentes meios e matérias, etc.). Sem elas, ele não pode ser transmitido. Nós mesmo, enquanto pessoas, somos objectos que carregam infinitas virtualidades. Todos os mundo irrealis

existem porque os seres vivos existem e têm a capacidade de imaginar, de alucinar e de inventar. Cada um atribui um determinado tipo de importância e uma determinada quantidade da mesma. Nós é que “escolhemos” naquilo em que acreditamos, ou preferimos acreditar. Nós é que avaliamos o quão importante é “viver” o nosso mundo idealizado e como nos faz sentir.

A partir de uma imagem, que, no início, pode parecer já suficientemente explícita, conseguimos criar novos significados, que se renovam consoante uma segunda e terceira observações. Desta forma, o que vemos nem sempre é verdadeiro. O que nos parece essencial não o é, tal como o superficial parece ganhar valor. O bombardeamento de informação visual é de tal modo intenso que acabamos por nos deixar enganar e baralhar quanto ao que é verdadeiro, falso, real, imaginado. Mas esta instabilidade de respostas a algo que não compreendemos, e que depende de cada um, acontece porque criamos imagens ideais do mundo, baseadas na informação visual directa e muitas vezes pela própria experiência, que ganhamos no seio do nosso ambiente cultural. Pode-se mesmo afirmar, que nós é que nos enganamos, de certo modo, a nós mesmos, pois nós conseguimos ver se algo é real ou manipulado mas preferimos o mundo virtual, ao qual designo por mundo idealizado.

Com estes exemplos mais concretos conseguimos ver que a realidade não é algo simples. Assim como a própria virtualidade. Não podemos ter a certeza total sobre o que é ou não real, até porque nós mesmos criamos aspectos que podem alterar a noção de realidade. Podemos estar a viver uma realidade singular, que só se mostra a uma única pessoa, e que mais ninguém partilha, ou podemos estar a viver uma virtualidade conjunta, onde elementos de concordância comum se combinam e criam algo partilhado, não existente no mundo real. Essa virtualidade comum, que abrange um grupo, consegue unir pontos que fazem, esse mesmo grupo, acreditar e seguir pontos comuns, apesar de só existirem no imaginário.

Com isto, verificamos que a realidade é algo partilhada por todos, no sentido

em que todos observam o geral e conseguem estabelecer pontos comuns que não são alterados entre si. Não é algo idealizado mas apenas a ideia base que, posteriormente, nos vai levar a criar alternativas. São, de igual forma, eventos que acontecem e que mantêm um mesmo resultado, verificando isso através da experiência e conhecimento adquiridos ao longo da vida. No caso da virtualidade notamos uma vontade de alterar algo para que se torne personalizado e para que possamos mostrar isso, com o objectivo de tornar algo interior em algo exterior e poder partilhar. Neste conceito, tenta-se aproximar a virtualidade da realidade, de modo a imitá-la em diversos aspectos mas alterando pequenos detalhes que vão torná-la perfeita.

## **6. Conclusão: É possível viver sem virtualidades?**

A questão que se tenta responder nesta conclusão, “será possível viver sem virtualidades?”, encerra tudo o que foi dito sobre os conceitos de realidade e virtualidade, de real e de virtual.

Em relação ao conceito de realidade, ou de real, observou-se que se baseia muito na observação e conhecimento de traços gerais de acontecimentos e objectos, não se focando nas suas particularidades e detalhes. Juntando a isto, há que haver uma confirmação, por assim dizer, por parte de um grupo para que se torne mais credível e se confirme, praticamente, da mesma forma para mais que uma pessoa, acabando por dar origem ao senso comum ao partilharem da mesma visão e reafirmarem traços gerais, como no exemplo do avião exposto no capítulo 2 <sup>\*29</sup>. No campo da realidade existem factores que podem alterar a perspectiva daquilo que foi observado, como os factores sociais, culturais, físicos e senso comum <sup>\*30</sup>. Adicionando ao que foi referido podemos dividir este conceito em três partes: Realidade Directa, que se adquire através da experiência e conhecimento que se vão adquirindo ao longo da vida, assim como o contacto que se tem com diversos tipo de coisas, visão e confirmação; Realidade Indirecta, que sugere uma visão global do mundo exterior e sugere, da mesma maneira, estruturas físicas através do conhecimento e capacidade de visualizar algo de forma geral que o nosso cérebro tem, onde podemos reconhecer objectos que mantêm a mesma estrutura apesar do aspecto não ser igual a outros; e Teoria da Projecção, que se baseia nas sensações que se tem e que são expostas do nosso interior para o exterior, sendo reconhecido por outras pessoas <sup>\*31</sup>.

---

<sup>29</sup> página 15

<sup>30</sup> página. 14

<sup>31</sup> página 18 – 20

No que se refere à virtualidade, ou virtual, observou-se que este complementa a realidade ao criar, ou sugerir, alternativas da mesma. Isto é, torna algo individualista em algo público, ao se representar e se mostrar para mais do que a própria pessoa que idealizou, e o excerto de Salat e Labbé tenta confirmar isso mesmo <sup>\*32</sup>. A virtualidade não necessita de confirmação nem de credibilidade, pois à partida sabe-se que aquilo é algo idealizado e projectado sob forma de representação a partir do interior ou de memórias “congeladas” no tempo, tornando-se credível por si mesma, como uma virtualidade ou ideia exposta. O conceito de virtual, não resume somente ao mundo tecnológico e às coisas criadas sob formato digital. O virtual aqui referido fala-nos mais de um campo visual, abrangendo noções e percepções que nos escapa ou que nos levar a modificar algo quando estamos a observar, assim como a imposição de opiniões e visões pessoais, de situações idealizadas e a qualquer alteração que a nossa mente faça daquilo que aconteceu, não pertencendo a um mundo físico mas sendo representado nele <sup>\*33</sup>.

Portanto, existem diversos factores que estão relacionados com a existência da virtualidade e dos seus efeitos no mundo, mas é o factor psicológico que pesa mais, ou seja, a vontade de se criarem mundos e conceitos diferentes que pertençam aos ideais de um indivíduo e consoante às alternativas da realidade que ele, o observador, gostaria de ver pois é algo apelativo e cobiçado por todos, mesmo que essa vontade de mostrar alternativas da realidade não seja propositada. Ninguém consegue escapar ao virtual, quer propositadamente ou não, no sentido em que a nossa mente vai sempre criar outros caminhos ou novas versões daquilo que vemos, querendo mostrar um ponto de vista individualista e partilhá-lo com mais que um indivíduo.

Todas as certezas que existem são consideradas realidades, tanto as lógicas, como no caso da matemática, ou como na física, como se viu no exemplo da árvore <sup>\*34</sup>. Assim que essas certezas são destruídas ou passam a

---

<sup>32</sup> página 29

<sup>33</sup> página 29 – 32

<sup>34</sup> página 14

ser diferentes, passam a entrar no campo da virtualidade, onde múltiplas possibilidades são construídas. Nunca poderia ter existido avanço tecnológico se a virtualidade, que a mente nos proporciona, assim como a capacidade de imaginar e visualizar algo não existissem. Seria impossível a criação das máquinas, a partilha de informação e a descoberta de curas para doenças complicadas e muito desta evolução deve-se ao pensamento e às possibilidades idealizadas e sugeridas pelo mesmo.

A virtualidade existe para contrabalançar a realidade e para nos mostrar outras possibilidades. Isto é, a realidade foca-se na confirmação e credibilidade, nos traços gerais partilhados e reconhecidos por mais que uma pessoa, incluindo-se neste campo a experiência adquirida e percepções gerais e comuns. Quando alternativas são criadas e passam a diferir de indivíduo para indivíduo a realidade passa para um campo do virtual e essas modificações podem ser vistas através da capacidade que o nosso cérebro tem em sonhar e em alucinar: *“O fenómeno dos sonhos e das alucinações claramente demonstram que o cérebro é capaz de gerar percepções espaciais vívidas do mundo que nos rodeia independentemente do mundo externo, e essa capacidade deve ser uma propriedade de um mecanismo físico do cérebro.”* (Lehar, 2000 \*)<sup>35</sup>. A virtualidade é uma forma de criação de possibilidades. Podemos fazer o que quisermos, voltar atrás, criar as coisas mais absurdas, como histórias míticas e filmes sobre, por exemplo, aliens. Todos nós precisamos deste elemento, pois é o que nos faz querer continuar a viver. Sem a imaginação, seria muito difícil aguentar a monotonia.

*“Em muitos casos, viver em um mundo virtual poderá ser mais prazeroso, confortável, saudável e seguro do que viver no mundo real, de características insuportáveis. A tecnologia talvez nos liberte, em vez de nos aprisionar. A realidade virtual*

---

<sup>35</sup> <http://cns-alumni.bu.edu/~slehar/webstuff/consc1/consc1.html> (Consultado a 16. 06. 2013)

*pode libertar o indivíduo de certos limites, podendo induzir a estados de consciência mais elevados.”*

(Rezende, 2008: 16)

A capacidade de imaginar, idealizar e criar outras alternativas faz com que o mundo avance e melhore a qualidade de vida e foi graças a virtualidades, e com isto quer dizer-se ideias e situações imaginadas, que se construíram coisas que anteriormente não existiam na natureza. Todas as revoluções que foram originadas, aconteceram graças a pensamentos e ideais que grupos tinham para a época em que as mesmas aconteceram: “*A Revolução Industrial em curso desencadeou transformações sociais, (...) Foi, pois, neste contexto que se assistiu ao desenvolvimento das redes de comunicação, caminhos de ferro, telégrafo e a tiragens e número crescentes de títulos de imprensa, e também às alterações produzidas pela chegada de um novo elemento (a imagem fotográfica) [...]*” (Ramos, 2004: 11-12). Não é, só, a tecnologia a geradora das virtualidades, como muitos pensam. Como já foi dito anteriormente, sonhos, pensamentos, representações, entre outros, são por si só virtualidades. Não conseguimos escapar das suas existências, pois torna-se muito difícil viver sem pensar e sonhar e idealizar e criar alternativas daquilo que existe no mundo natural. O real, ou realidade, não se confirma tão facilmente, especialmente se não nos focarmos em detalhes mas sim em traços gerais e experiências que se confirmem.

*“Quando nasce historicamente a realidade virtual? Pode-se dizer que a realidade virtual surge a partir do momento em que se desenvolvem tecnologias de memórias; isto é, tecnologias de armazenamento de memórias e da imaginação humana. Sendo assim, de certo modo, a virtualidade se cria quando nasce o homem. Quando este passa a registar as suas*

*histórias e feitos nas paredes das cavernas; quando viaja a lugares distantes para a caça de um animal especial para a sobrevivência de sua tribo; quando passa a apresentar interpretações do mundo; quando busca novos horizontes e novas fronteiras e traz consigo antigas histórias; quando conta histórias e lendas e constrói assim uma cultura; quando se desenvolve a escrita.*

*É interessante perceber que toda a história humana está contextualizada na construção de uma experiência de virtualidade. Desse modo, o homem vem construindo a virtualidade há tempos.”*

(Rezende, 2008: 18)

Como pudemos analisar, no excerto anterior, a virtualidade sempre foi algo presente no dia-a-dia. Podemos não considerar factores, como as representações e os sonhos, como sendo uma virtualidade, por ser algo que está constantemente presente e da qual temos consciência. Em si, estes factores são uma realidade tendo em conta o que representam, pois sabemos que ou foram situações originadas no interior da mente ou são situações que já não existem. Sabemos que pertence a um campo do imaginário e podemos criar infinitas possibilidades. Porém, além de serem uma realidade tendo em conta o seu conceito não são uma realidade fora da mente como uma situação que decorreu, sendo apenas distorções dos elementos que existem no exterior que dão lugar a versões alternativas dentro da mente. Ao convivermos tão presentemente com virtualidades estamos de tal modo habituados com determinadas situações e pensamentos que deixamos de pensar e considerar aquilo como algo que não existe. Normalmente, para nós, aquilo existe porque tivemos consciência disso e nos parece credível. No caso da informação, das notícias que vemos em telejornais e revistas, e também no caso da publicidade e marketing, sabemos que ela existe e sabemos que muita coisa é manipulada



segundo o que quem controla estes meios de comunicação quer mostrar. Porém, ao algo nos ser mostrado não pode ser considerada como uma realidade certa, pois nós não a presenciámos e não podemos ter essa certeza de que aconteceu como nos foi demonstrado, apesar de muitos de nós acreditar (mais no caso das notícias que vemos ou lemos). Temos que nos basear na confiança que, no caso das notícias, nos inspiram sem que as consigamos confirmar, especialmente para as pessoas que não presenciaram o que foi noticiado. Quanta mais credibilidade as notícias mostrarem ter, utilizando meios de manipulação e tendo em conta o meio social onde se inserem, mais reais elas se tornam para uma população.

*“[...] interpretation is the process of deciphering a rhetorical work’s intended meaning. Advertisers typically lack a direct feedback loop to correct misinterpretations. Interpretations can be stored in long-term memory to use during ad processing or later evaluation of a brand.*

*(...) Negative information about celebrity endorses can put a firm’s products and image at risk. Trustworthiness is an important predictor of celebrity endorsement effectiveness. The attractiveness construct is multi-dimensional in nature. (...) Positive celebrity information and image can also transfer to the product/ brand. Trustworthiness and expertise have each traditionally been associated with source credibility.”*

(Bratu, 2010: 334 – 335)

A grande razão pela qual seria impossível existir sem a virtualidade, e com isto pretende-se referir a coisas que não existem naturalmente advém da existência da mente e da capacidade de interpretar, ter percepções e criar

conclusões relativas a algo observado, e de como estes pontos são dificilmente controláveis, assim como a nossa capacidade de querer outras alternativas do mundo onde vivemos de forma a torná-lo perfeito, num modo individualista. As pessoas não costumam ter a noção da virtualidade de uma imagem, de que ela é uma representação e não é algo que exista. Por exemplo, ao se observar uma fotografia de um cão o observador não vê aquilo como a representação do elemento que está contido nessa mesma imagem mas, sim, vê o cão. Para que haja essa percepção da representação, há que haver algum tipo de reflexão e racionalizar o que se vê constantemente, o que, no fim de contas, torna-se pouco viável, pois não conseguimos estar permanentemente a racionalizar tudo aquilo que observamos, acabando por categorizar a imagem como pertencendo a algo real, porque a estamos a ver. A imagem em si, em termos fotográficos, não é real e nem o poderá ser, pois é uma representação de algo. Porém, a sua forte aproximação do real leva-a a ser considerada uma realidade presa no tempo por meios de uma representação, que podemos observar através do seguinte excerto: “[...] a Fotografia como fonte de conhecimento e substituto perfeito da realidade, atestando-se que uma enciclopédia fotográfica poderia substituir o conhecimento da realidade material através da imagem fotográfica dessa realidade.” (Ramos, 2004: 17).

A situação da imagem ser tomada como algo que é real vem muito do realismo que ela nos transmite e da proximidade com o real. Quanto mais semelhante ao real ela for mais as pessoas acreditam nela e a considerem como parte de tal. Como já foi referido, esta situação nota-se mais frequentemente no caso da fotografia. As maiores virtualidades que uma fotografia pode ter é o facto de poderem ser, imperceptivelmente, manipuladas, dando-lhes uma característica credível e verídica, apesar de não o serem, e o facto de as fotografias poderem ser produzidas em massa, que lhes atribuir o factor do infinitivo, que não existe naturalmente. A fotografia pode ser reproduzida um número quase infinito de vezes, o que significa que poderá multiplicar uma situação que aconteceu, pertencente ao passado, as vezes que se quiser, situação essa que só acontece uma vez e que jamais voltaria a acontecer através de processos naturais. A imagem, presente na fotografia, tenta trazer algo do passado para o presente e manter isso “vivo”, de modo a

se reviver ou lembrar a situação retratada. Porém, o que está representado não deixa de ser inexistente, pois se a conseguimos ver, em termos de grupo, é porque ela existe e partilhamos da experiência de a observar.

A imagem, em si, no caso da fotografia, no seu conceito, é sempre invisível no sentido em que o que vemos não existe mais nesse momento. É nesta característica de eternidade, que uma imagem contém, especialmente na imagem fotográfica, que as pessoas se agarram. Mesmo que observemos imagens das quais não têm nenhuma ligação directa connosco mesmas elas vão suscitar em nós algo de familiar, fazendo-nos lembrar de outras situações, gerando uma realidade alheia ao que aquela imagem transmite, gera uma virtualidade. É por isso mesmo que a virtualidade nos fascina, pois podemos contar com ela para criar algo de novo a partir de algo que existe. Pode-se mesmo dizer que a realidade é muito mais incerta e duvidosa que a própria virtualidade. Enquanto que no virtual sabemos que o que observamos é algo criado, imaginado ou modificado de alguma forma, na realidade não podemos ter essa certeza, não podemos saber se aquilo que foi observado foi feito de igual forma para todos aqueles que o fizeram, ou seja, se tivemos a mesma percepção do que visionámos. A realidade difere de pessoa para pessoa. Só o próprio indivíduo é que sabe o que está a ver, os detalhes que repara e o que lhe chama mais a atenção. Isto torna a própria noção do real em algo duvidoso e que não pode ser provada, diferindo sempre. Quanto ao virtual, sabemos que, à partida, vai ser sempre diferente e moldável. Podemos contar com a virtualidade para mostrar algo que não está presente em matéria, passando a ser uma representação inserida na matéria. A realidade é algo que nos escapa muito rapidamente e acontece muito repentinamente, sendo esse, um dos factores que nos leva a pensar que o que quer que tenha sucedido não o tenha acontecido de facto.

Concluindo, podemos ver que desde que a mente exista, desde que haja a capacidade de imaginar, sonhar, simular e criar alternativas, assim como termos a capacidade de fazer uma interpretação e de perceber algo que observamos tendo em contas os detalhes, a virtualidade irá sempre existir. Isto pode acontecer sem termos feito nada em relação a isso, devido a factores físicos, sociais, etc.; e pode acontecer por nosso mérito, no sentido em que

temos ideais e queremos expô-los de modo a fazerem parte da realidade como representação:

*“De facto, já há muito que tínhamos perdido a ilusão da apreensão imediata do real; não precisámos de esperar pela invenção das tecnologias digitais da informação. A descoberta da autonomia dos significantes em relação aos significados e às coisas designadas é anterior à própria invenção da escrita e está na origem do despertar da reflexão racional que, desde então, a nossa civilização não parou de aprofundar.”*

(Rodrigues, 1998: 90)

## **7. Trabalho Prático – *Luz Real/ Sombra Virtual***

### **7.1. Sobre o Trabalho**

O trabalho prático, intitulado de *Luz Real/ Sombra Virtual*, realizado para este trabalho, pretende pegar no tema base desta tese e representá-la visualmente.

A intenção deste trabalho é representar o real através de uma imagem inicial e o virtual através da mudança dessa imagem inicial.

Na representação do real, pretendo reafirmar o que foi desenvolvido neste trabalho. Isto é, a primeira imagem irá representar aquilo que não pode ser alterável e manipulado, sendo algo que se apresenta como sendo certo e presente, que representa uma generalização e não se foca no particular. É algo que será sempre a mesma coisa pois está parada. É algo que não muda no presente e que se torna igual aos olhos do geral.

Na representação do virtual, a intenção de utilizar a mesma imagem, que, anteriormente, está a representar o real e modificá-la suavemente, colocando elementos que não estavam na imagem inicial ou trocando-os de lugar, de modo a evidenciar a constante alteração que um mundo virtual pode sofrer assim como a sutileza dessa mudança. Representa tudo o que pode ser modificado e a incerteza do que vamos encontrar pois a percepção que temos dessas mudanças tornam-se maioritariamente imperceptíveis. Tudo é possível e não permanece de igual forma em momentos diferentes e presentes, ou seja, está em constante alteração. Outro aspecto que introduzi nesta representação do real foi a velocidade a que a imagem se modifica, que, aqui, será demorada de modo a representar a forma como normalmente presenciamos as virtualidades que existem no nosso quotidiano, sendo que, muitas vezes deixamos de ter a percepção do que é real pois já se tornou um hábito e quase se torna numa realidade.

Portanto, este trabalho *Real/ Sombra Virtual*, de minha autoria pretende resumir tudo o que foi dito aqui, neste trabalho, de uma forma geral, de modo a dar uma ideia visual, recorrendo a um meio metafórico. Real como estático e

algo que permanece igual para todos mas de uma forma geral e virtual como constante alteração, que na grande maioria é lenta e, por vezes imperceptível. Ou seja, o real é a interpretação geral e o primeiro olhar, é o captar dos elementos que se salientam sem que se note nos detalhes. É aquilo, que no senso comum, nos parece certo, inalterável e igual para todos. No outro caso, o virtual são as pequenas modificações que se podem tornar imperceptíveis se não estivermos extremamente atentos ou se não tivermos a noção que é praticamente impossível um indivíduo partilhar da mesma percepção e interpretação que um outro indivíduo. As virtualidades não são gerais, são detalhes cuja a atenção que consegue captar vai depender de cada um e do que ele se vai concentrar.

## 7.2. Galeria de Imagens



Luz Real/ Sombra Virtual 1, 2'58''



Luz Real/ Sombra Virtual 2, 2 '59''



Luz Real/ Sombra Virtual 3, 2' 59"



Luz Real/ Sombra Virtual 4, 2' 59"



# Anexos

## Anexo 1

### **Trabalho Prático: Inquérito “Real vs. Virtual”**

Este inquérito tem a finalidade de enquadrar os conceitos tratados nesta reflexão, os conceitos de real e virtual, tendo em conta o senso comum no meio académico. Para tal, realizou-se um pequeno estudo com alunos da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa e da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

As questões colocadas aos alunos através deste inquérito têm como finalidade uma investigação em meio académico para se perceber, através do senso comum, o que cada pessoa entende ou interpreta por real e virtual, ou seja, o que cada um achas mais relevante na definição desses conceitos. Tenta-se dividir tanto o conceito de real como o conceito de virtual segundo algumas definições pré-estabelecidas e uma opção em aberto para percebermos a interpretação de cada um.

## 1. Inquérito

Estas questões servem para fins de investigação para a realização de uma dissertação, cujo o título é Real vs. Virtual – O Poder da Imagem, realizada no âmbito de Mestrado.

Com este questionário pretende-se saber o que o senso comum, no meio académico, entende por real e virtual.

1. Na sua opinião, qual o conceito que se mostra mais relevante na definição da realidade? (no caso de querer escolher 2 opções, refira-as na opção “outra”)

- ☐ O momento presente
- ☐ Tudo aquilo que podemos tocar
- ☐ Tudo o que conseguimos ver
- ☐ Tudo que conseguimos comprovar
- ☐ A matéria criada pela Natureza
- ☐ Sensações

Outro:

2. A realidade pode ser considerada como algo concreto, que não gera dúvidas, sendo igual para todos. Concorda? 1 é referente a “discordo totalmente” e 5 é referente a “concordo totalmente”.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ Não respondo

3. Segundo o autor Francisco Traverso, a realidade define-se pelo seguinte excerto, “(...) as lembranças não se acham armazenadas no cérebro como fotos num álbum, mas sobrevivem independentemente de qualquer subtração material. A função do cérebro não será a de conservar as lembranças mas de montar mecanismos ou hábitos dos quais se inserem na realidade.”. Concorda? 1 é referente a “discordo totalmente” e 5 é referente a “concordo totalmente”.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ Não respondo

4. Que conceito acha que melhor define a virtualidade? (no caso de querer escolher 2 opções, refira-as na opção “outra”)

- ☐ O processo de criação de algo
- ☐ Sonhos e percepções
- ☐ Manipulação da matéria originada pela
- ☐ Descrições de algo pelo meio da fala ou desenho
- ☐ Fotografia como representação de algo

Outro:

5. O virtual, como um complemento de toda a realidade, define-se, em grande parte, por situações do passado e por situações do futuro, se bem que, também o podemos encontrar no presente das situações, pelo facto de

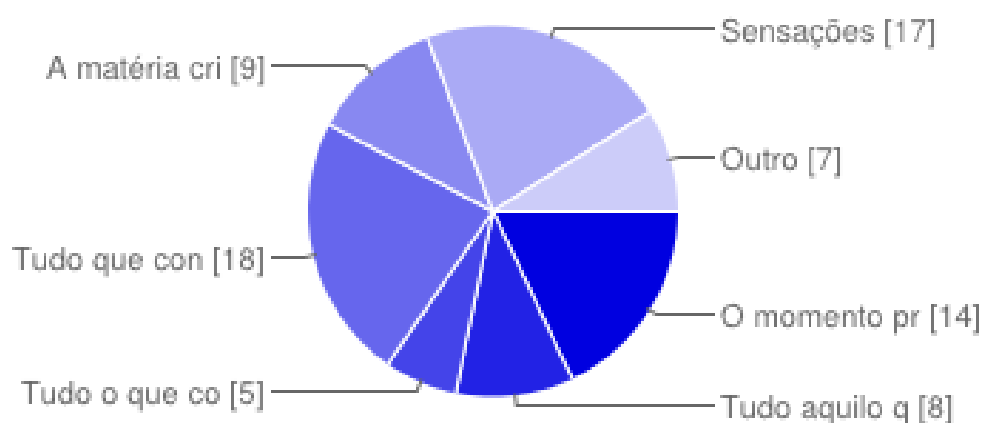
ninguém conseguir ter a total percepção de tudo o que nos rodeia. Concorda?  
1 é referente a “discordo totalmente” e 5 é referente a “concordo totalmente”.

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ Não respondo

Idade

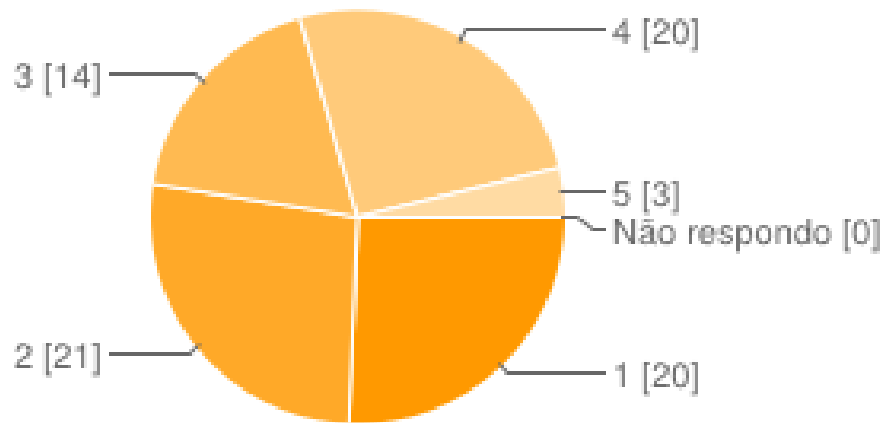
## 2. Resultados

1. Na sua opinião, qual o conceito que se mostra mais relevante na definição da realidade?



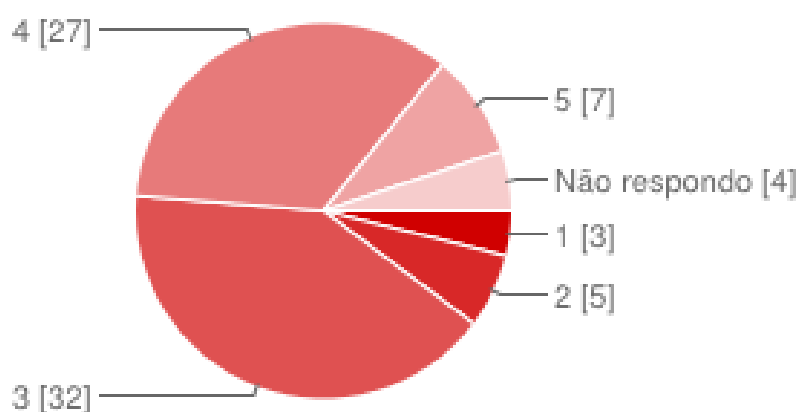
Opções	Nº de Respostas	%
O momento presente	14	18%
Tudo aquilo que podemos tocar	8	10%
Tudo o que conseguimos ver	5	6%
Tudo que conseguimos comprovar	18	23%
A matéria criada pela Natureza	9	12%
Sensações	17	22%
Outro	7	9%

2. A realidade pode ser considerada como algo concreto, que não gera dúvidas, sendo igual para todos. Concorda?



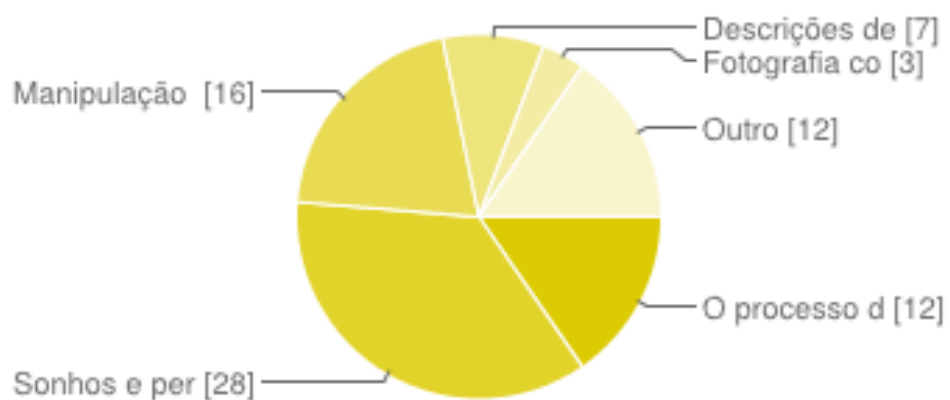
Opções	Nº de Respostas	%
1	20	26%
2	21	27%
3	14	18%
4	20	26%
5	3	4%
Não respondo	0	0%

3. Segundo o autor Francisco Traverso, a realidade define-se pelo seguinte excerto, “(...) as lembranças não se acham armazenadas no cérebro como fotos num álbum, mas sobrevivem independentemente de qualquer subtracção material. A função do cérebro não será a de conservar as lembranças mas de montar mecanismos ou hábitos dos quais se inserem na realidade.”. Concorda?



Opções	Nº de Respostas	%
1	3	4%
2	5	6%
3	32	41%
4	27	35%
5	7	9%
Não respondo	4	5%

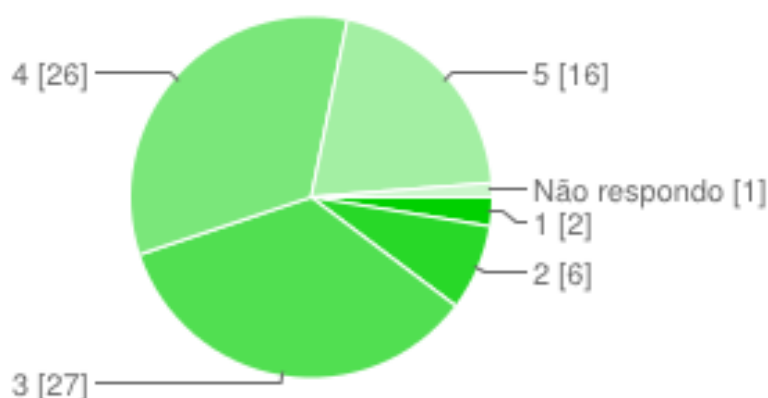
4. Que conceito acha que melhor define a virtualidade?



Opções	Nº de Respostas	%
O processo de criação de algo	12	15%
Sonhos e percepções	28	36%
Manipulação da matéria originada pela Natureza	16	21%
Descrições de algo pelo meio da fala ou desenho	7	9%
Fotografia como representação de algo	3	4%
Outro	12	15%



5. O virtual, como um complemento de toda a realidade, define-se, em grande parte, por situações do passado e por situações do futuro, se bem que, também o podemos encontrar no presente das situações, pelo facto de ninguém conseguir ter a total percepção de tudo o que nos rodeia. Concorda?



Opções	Nº de Respostas	%
1	2	3%
2	6	8%
3	27	35%
4	26	33%
5	16	21%
Não respondo	1	1%

\* Amostra realizada na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa e na Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto a alunos com idades compreendidas entre os 18 e os 37.

## **Anexo 2**

### **The Function of Conscious Experience: An Analogical Paradigm of Perception and Behavior**

Lehar, 2000 em

<http://cns-alumni.bu.edu/~slehar/webstuff/consc1/consc1.html>

#### **Introduction**

The question of the functional role of conscious experience is currently an active area of debate. On the one side Dennett (1988, 1991) argues that consciousness is an epiphenomenon, with no direct functional value. Humphrey (1999 p. 250) on the other hand argues that consciousness must have some adaptive value on evolutionary grounds, for nothing can evolve by natural selection unless it has some effect on behavior. The question is a paradigmatic one in the Kuhnian sense (Kuhn 1970), because the differences of opinion on the function of conscious experience reflect deeper differences on the more fundamental question of what consciousness itself actually is. I propose that the debate over the ontological status of conscious experience in turn rests on the epistemological question of whether the world we see around us is the real world itself, or whether it is merely a virtual-reality replica of that external world in an internal representation. Until this central issue is resolved on sound logical grounds, the sciences of psychology and consciousness studies are condemned to remain in a pre-paradigmatic state, with opposing camps arguing at cross-purposes due to lack of consensus on the foundational issues of the science.

In this paper I argue that the epistemological question is not open, but that there is only one reasonable interpretation of the ontology of conscious experience, i.e. that consciousness is in fact an internal replica of the external world rather than the world itself. This in turn validates a *phenomenological* approach to the

study of conscious experience, i.e. to examine the world around us not as a scientist examining an objective external world, but as a *perceptual* scientist examining a rich and complex internal representation. I will show how the phenomenological approach can be employed to examine both the structure of conscious experience, and also the detailed workings of the computational strategy or algorithm that guides behavior. This approach to the study of conscious experience clearly demonstrates that consciousness is not an epiphenomenon, but serves an essential functional role, which is to provide an analogical representation of the external world, that operates in conjunction with an analogical computational strategy that guides behavior. In other words perception and behavior are intimately coupled through the agency of conscious experience, and careful examination of the properties of that experience offers insights into the nature of both perception and behavior.

### **The Epistemological Divide**

The debate over the nature of conscious experience is confounded by the deeper epistemological question of whether the world we see around us is the real world itself, or merely an internal perceptual copy of that world generated by neural processes in our brain. In other words this is the question of *direct realism*, also known as *naïve realism*, as opposed to *indirect realism*, or *representationalism*. Although this issue is not much discussed in contemporary psychology, it is an old debate that has resurfaced several times, but the continued failure to reach consensus on this issue continues to bedevil the debate on the functional role of conscious experience. The reason for the continued confusion is that both direct and indirect realism are frankly incredible, although each is incredible for different reasons.

### **Problems with Direct Realism**

The direct realist view (Gibson 1972) is incredible because it suggests that we can have experience of objects out in the world directly, beyond the sensory surface, as if bypassing the chain of sensory processing. For example

if light from this paper is transduced by your retina into a neural signal which is transmitted from your eye to your brain, then the very first aspect of the paper that you can possibly experience is the information at the retinal surface, or the perceptual representation that it stimulates in your brain. The physical paper itself lies beyond the sensory surface and therefore must be beyond your direct experience. But the perceptual experience of the page stubbornly appears out in the world itself instead of in your brain, in apparent violation of everything we know about the causal chain of vision. The difficulty with the concept of direct perception is most clearly seen when considering how an artificial vision system could be endowed with such external perception. Although a sensor may record an external quantity in an internal register or variable in a computer, from the internal perspective of the software running on that computer, only the internal value of that variable can be "seen", or can possibly influence the operation of that software. In exactly analogous manner the pattern of electrochemical activity that corresponds to our conscious experience can take a form that reflects the properties of external objects, but our consciousness is necessarily confined to the experience of those internal effigies of external objects, rather than of external objects themselves. Unless the principle of direct perception can be demonstrated in a simple artificial sensory system, this explanation remains as mysterious as the property of consciousness it is supposed to explain.

### **Problems with Indirect Realism**

The indirect realist view is also incredible, for it suggests that the solid stable structure of the world that we perceive to surround us is merely a pattern of energy in the physical brain, i.e. that the world that appears to be external to our head is actually inside our head. This could only mean that the head we have come to know as our own is not our true physical head, but is merely a miniature perceptual copy of our head inside a perceptual copy of the world, all of which is completely contained within our true physical skull. Stated from the internal phenomenal perspective, out beyond the farthest things you can perceive in all directions, i.e. above the dome of the sky and below the earth

under your feet, or beyond the walls, floor, and ceiling of the room you perceive around you, beyond those perceived surfaces is the inner surface of your true physical skull encompassing all that you perceive, and beyond that skull is an unimaginably immense external world, of which the world you see around you is merely a miniature virtual-reality replica. The external world and its phenomenal replica cannot be spatially superimposed, for one is inside your physical head, and the other is outside. Therefore the vivid spatial structure of this page that you perceive here in your hands is itself a pattern of activation within your physical brain, and the real paper of which it is a copy it out beyond your direct experience. Although this statement can only be true in a topological, rather than a strict topographical sense, this insight emphasizes the indisputable fact that no aspect of the external world can possibly appear in consciousness except by being represented explicitly in the brain. The existential vertigo occasioned by this concept of perception is so disorienting that only a handful of researchers have seriously entertained this notion or pursued its implications to its logical conclusion. (Kant 1781/1991, Koffka 1935, Köhler 1971 p. 125, Russell 1927 pp 137-143, Smythies 1989, 1994, Harrison 1989, Hoffman 1998)

Another reason why the indirect realist view is incredible is that the observed properties of the world of experience when viewed from the indirect realist perspective are difficult to resolve with contemporary concepts of neurocomputation. For the world we perceive around us appears as a solid spatial structure that maintains its structural integrity as we turn around and move about in the world. Perceived objects within that world maintain their structural integrity and recognized identity as they rotate, translate, and scale by perspective in their motions through the world. These properties of the conscious experience fly in the face of everything we know about neurophysiology, for they suggest some kind of three-dimensional imaging mechanism in the brain, capable of generating three-dimensional volumetric percepts of the degree of detail and complexity observed in the world around us, that appear to rotate and translate freely relative to the space in which they appear. No plausible mechanism has ever been identified neurophysiologically that exhibits this incredible property. The properties of the phenomenal world

are therefore inconsistent with contemporary concepts of neural processing, which is exactly why these properties have been so long ignored.

### **Problems with Projection Theory**

There is a third alternative besides the direct and indirect realist views, and that is a *projection theory*, whereby the brain does indeed process sensory input, but that the results of that processing get somehow projected back out of the brain to be superimposed back on the external world (Ruch 1950 quoted in Smythies 1954, O'Shaughnessy 1980 pp 168-192, Velmans 1990, Baldwin 1992). According to this view, the world around us is part real, and part perceptual construction, and the two are spatially superimposed. However no physical mechanism has ever been proposed to account for this external projection. The problem with this notion becomes clear when considering how an artificial intelligence could possibly be endowed with this kind of external projection. Although a sensor may record an external quantity in an internal register or variable in a computer, there is no sense in which that internal value can be considered to be external to that register or to the physical machine itself, whether detected externally with an electrical probe, or examined internally by software data access. Unless the principle of external projection can be demonstrated in a simple artificial sensory system, this explanation too remains as mysterious as the property of consciousness it is supposed to explain.

## Anexo 3

### Contributos Para uma Genealogia do Virtual

**R., Adriano Duarte; *Real vs. Virtual – Organização de José Bragança de Miranda*, 1998**

Nunca como hoje uma abordagem genealógica da experiência se tornou tão problemática, uma vez que um dos aspectos que o diagnóstico da modernidade nos revela é o do esquecimento da sua génese, em nome da pretensão de autonomização em relação às origens e de constituir assim um processo indefinidamente renovado de refundação da experiência.

As tecnologias da informação e a experiência da realidade virtual constituem hoje um campo exemplar deste processo de esquecimento. As razões desta amnésia têm provavelmente a ver com uma das ilusões características da experiência da inovação técnica. Mas podemos suspeitar de que as formas que actual experiência técnica realiza se alimentam do esquecimento, prosseguido ao longo do processo de modernização, das formas imaginárias que constituem o fundo arcaico da nossa civilização.

Fazer a génese da realidade virtual é proceder a uma crítica positiva, no sentido que o termo grego originário, *krisis*, possui de discernimento. O trabalho que pretendo aqui apresentar tem portanto a ver com este processo de discernimento das formas imaginárias que alimentam o funcionamento dos dispositivos da realidade virtual.

#### 1. *A natureza onírica da racionalidade*

A modernidade parte da ideia de que existe uma ruptura entre, por um lado, o mundo racional das ciências e das técnicas e, por outro lado, o mundo tradicional dos mitos, povoados de deuses e de fantasmas imaginários. É, no entanto, nos esquemas lógicos dos mitos que o homem moderno vai buscar a

inspiração para o fabrico dos seus artefactos e os modelos que orientam o conhecimento científico. Como dizia Abraham Moles, a toda a realização científica «corresponde um mito dinâmico: Ícaro é o mito da aviação, Prometeu o da energia atómica roubando às estrelas o seu segredo para o dar aos homens, o Golem é o mito do autómato, o mito da cibernética. Os mitos dinâmicos não agem ao nível do consciente da nossa sociedade: [...] o mito dinâmico emerge ao nível da sociedade científica global, como uma tendência organizadora que modula o fluxo das descobertas e orienta de maneira inconsciente os processos individuais. [...] Assim, o mito do Golem se acha associado ao rabino Loew, não, como o sugere a lenda popular, ao nível mágico, mais precisamente ao nível racional: ele ilustra o conhecimento da Lei, uma vez que, sem a Lei, o mundo não passa de caos».

Por seu lado, Jean Brun vai ao ponto de considerar que qualquer invento técnico não passa da realização dos sonhos que povoam o universo onírico, de que o homem alimenta a sua imaginação criadora: «As descobertas e as invenções nasceram de ideias oníricas cujo alcance e significação não pertencem ao domínio da psicologia, mesmo da que se inspira na psicanálise, mas antes à metafísica pensada como a conquista de um contrapeso da realidade».

Não podemos esquivar por isso um retorno aos Gregos e, através deles, ao fundo arcaico da mitologia indo-europeia de que se alimentou a viragem do pensamento metafísico que eles protagonizaram, se quisermos pensar o que está em jogo nas mais recentes tecnologias da informação.

Para os Gregos, a técnica não era desprovida de racionalidade, mas uma realidade a que correspondia uma modalidade específica de racionalidade, embora distinta da racionalidade epistémica. Ao contrário do saber epistémico, gratuito, comprometido com a visão do ser uno, indiviso e imutável, o saber da *techné* era o domínio do saber útil, astucioso, do *kairós*, do conhecimento que sabia tirar oportunamente partido das aparências múltiplas e movediças das coisas. Os Gregos designavam este tipo de sabedoria de *metis*, englobando no seu domínio tanto a prática da sofística, da arte de bem falar, ora para conduzir os negócios e fazer valer as suas



pretensões na defesa das suas causas ora para dirigir os destinos da *polis*, como a prática das artes e dos ofícios.

Para Platão, a escrita era assimilada à pintura e à escultura, ao fabrico de artefactos ou de simulacros, dotados de mobilidade, à construção de representações enganadoras. Assim como as figuras esculpidas e pintadas eram capazes de se deslocar e, se não se lhes amarrassem os pés, acabariam por fugir de noite, seguindo o seu destino errático, assim também os discursos escritos se autonomizam dos seus autores e são levados a circular sem controlo, acabando por alcançar tanto por aqueles a quem são destinados e são capazes de os entender como aqueles que não possuem o seu entendimento.

O iluminismo enciclopedista do século XVIII elaborou uma concepção imaginária relativamente diferente da técnica, a partir de uma representação deísta e da correspondente visão antropológica e instrumental da técnica. Para os enciclopedistas, é através da invenção de instrumentos e de utensílios que o homem participa na obra criadora de Deus. Pela inspecção racional da natureza, pela observação da organização e das leis que regulam o funcionamento dos seres, o homem aprende do Criador os princípios que o habilitam a realizar a sua vocação de ser destinado a complementar a obra da Criação. Deus terá deixado a sua obra inacabada e, ao criar seres racionais, contaria com a sua colaboração para a completar. Para os enciclopedistas, este trabalho de acabamento da obra criadora divina apresentaria duas direcções complementares: uma direcção ortopédica, que consiste em inventar artefactos que acrescentem novos órgãos ou substituam os órgãos perdidos, e uma direcção terapêutica, que consiste em restabelecer o funcionamento deficiente dos órgãos existentes.

Foi a partir deste modelo que o iluminismo enciclopedista ditou a sua organização dos artefactos técnicos, redefinindo os instrumentos e os utensílios em função dos seus destinos ortopédico e terapêutico. Deste modo, o inventor iluminista, ao obedecer à sua missão prometeica, considera-se como realizador do projecto antropológico do Criador, obedecendo deste modo ao seu destino de ser «criado à imagem e semelhança de Deus». Estava assim

definido um novo paradigma da experiência técnica que iria dar lugar à progressiva naturalização dos instrumentos e dos utensílios.

A actual digitalização representa o culminar deste processo, deixando os actuais objectos técnicos de ser instrumentos e utensílios, definidos a partir da sua natureza de artefactos destinados a aperfeiçoar a acção e a percepção do homem, para se tornarem cada vez mais dispositivos. Neste seu devir dispositivo, a tecnologia constitui-se sob a forma de sistemas abstractos, sendo a sua organização e o seu modo de funcionamento análogos à organização e ao funcionamento dos seres vivos.

Deste modo, o modelo que preside à constituição dos actuais dispositivos técnicos tanto prolonga como inverte a lógica inerente ao modelo iluminista da técnica. Ao consumarem imaginariamente o projecto prometeico de realização dos princípios que regem a organização e as leis de funcionamento dos seres vivos, as tecnologias da informação realizam o ideal ortopédico e terapêutico, prolongando deste modo o paradigma iluminista da experiência técnica. Mas esta realização corresponde a uma inversão do lugar do homem tanto no processo de invenção como na experiência técnica. De colaborador na obra criadora, o homem torna-se objecto da intervenção performativa modelizadora dos próprios dispositivos técnicos.

Esta modalidade de intervenção modelizadora dos dispositivos técnicos é aliás tanto mais performativa quanto mais naturalizada, miniaturizada e imperceptível é a sua estrutura e o seu modo de funcionamento. As tecnologias da informação, constituídas de maneira análoga ao modo como os organismos vivos são dispostos, sob a forma de sistemas lógicos reticulares, consomem o seu processo de naturalização, constituindo uma nova dimensão da realidade a que hoje damos o nome de realidade virtual.

## *2. A ordem do virtual.*

A realidade virtual não substitui a realidade natural, como muitas vezes se pensa, mas os princípios que definiam aquilo que, desde os Gregos, era designado por simulacros.

De facto, já há muito que tínhamos perdido a ilusão da apreensão imediata do real; não precisámos de esperar pela invenção das tecnologias digitais da informação. A descoberta da autonomia dos significantes em relação aos significados e às coisas designadas é anterior à própria invenção da escrita e está na origem do despertar da reflexão racional que, desde então, a nossa civilização não parou de aprofundar.

Aquilo que os actuais dispositivos da informação põem em questão é a relação dos simulacros com a realidade, ao elaborarem objectos que, embora inexistentes no mundo natural, são sensorialmente apreendidos de maneira mais real do que a realidade natural.

Com as actuais tecnologias da informação, é a própria representação sónica que se autonomiza em relação a si própria, tirando partido, não tanto da digitalização das mensagens mas da própria natureza diferencial dos signos. Não são as tecnologias da informação que determinam os princípios que tornam possível a realidade virtual; as tecnologias da informação são procedimentos técnicos que tornam possível a sua realização. O que torna possível a realidade virtual é o facto de os signos serem de natureza diferencial ou combinatória, de serem constituídos como um jogo interminável ou um diferendo ilimitado de articulação de formas. É esta a natureza combinatória que a realidade virtual explora e reifica até à exaustão.

A comutação numérica ou digital torna manifesta uma realidade construtiva da própria natureza da representação sónica, tal como os simulacros da escrita e da imagem a manifestam analogicamente. No virtual, já não estamos portanto perante imagens que representam autonomamente uma realidade existente no mundo natural ou no imaginário do autor. A realidade virtual autonomiza-se tanto em relação ao mundo natural como em relação ao mundo ficcional ou imaginário. É construção por auto-similaridade ou iteração das injunções dadas, de maneira algorítmica, pelo programa de comutação de formas, num processo de recorrência ilimitada. Representa-se, por isso, a si própria tautologicamente explorando até ao infinito as possibilidades combinatórias de formas lógicas puras. Recordemos que era esta forma lógica

de puras diferenças que, também para Ferdinand de Saussure, definia o signo linguístico.

É por isso que os modernos conceitos de representação e de mediação, fundados numa relação vicária, se evaporam no universo da realidade virtual, elaborado à medida da programação da combinatória das formas. Na realidade virtual, o dispositivo não representa nem mediatiza nenhuma realidade nem nenhuma comunidade; é pura disponibilidade circulatória ou nomádica. Tanto a representação como a mediação dão assim lugar a relações aleatórias, efémeras e indefinidamente diferidas, de conexão (*branchage*) à rede (*network*), como uma nova forma de legitimidade nos diferentes domínios e dimensões da experiência. É por isso que pensar as tecnologias da informação como uma nova oportunidade para a democracia, forma política fundada na ideia da representação, como fazem alguns autores, pode ser um anacronismo, uma maneira de compreender as novas experiências técnicas em gestação a partir dos modelos conhecidos.

[...]

## Anexo 4

### Dreaming

**Copleston, Frederick (1994). *A History of Philosophy, Volume IV: Modern Philosophy*, New York: Image Books**

#### Dreaming

A dream could be considered a type of simulation capable of fooling someone who is asleep. As a result the "dream hypothesis" cannot be ruled out, although it has been argued that common sense and considerations of simplicity rule against it. One of the first philosophers to question the distinction between reality and dreams was Zhuangzi, a Chinese philosopher from the 4th century BC. He phrased the problem as the well-known "Butterfly Dream," which went as follows:

Once Zhuangzi dreamt he was a butterfly, a butterfly flitting and fluttering around, happy with himself and doing as he pleased. He didn't know he was Zhuangzi. Suddenly he woke up and there he was, solid and unmistakable Zhuangzi. But he didn't know if he was Zhuangzi who had dreamt he was a butterfly, or a butterfly dreaming he was Zhuangzi. Between Zhuangzi and a butterfly there must be *some* distinction! This is called the Transformation of Things. (2, tr. Burton Watson 1968:49)

The philosophical underpinnings of this argument are also brought up by Descartes, who was one of the first Western philosophers to do so. In *Meditations on First Philosophy*, he states "... there are no certain indications by which we may clearly distinguish wakefulness from sleep", and goes on to conclude that "It is possible that I am dreaming right now and that all of my perceptions are false".

Chalmers (2003) discusses the dream hypothesis, and notes that this comes in two distinct forms:

- that he is *currently* dreaming, in which case many of his beliefs about the world are incorrect;
- that he has *always* been dreaming, in which case the objects he perceives actually exist, albeit in his imagination.

Both the dream argument and the Simulation hypothesis can be regarded as skeptical hypotheses; however in raising these doubts, just as Descartes noted that his own thinking led him to be convinced of his own existence, the existence of the argument itself is testament to the possibility of its own truth.

Another state of mind in which an individual's perceptions have no physical basis in the real world is called psychosis. Psychosis may have a physical basis in the real world, explanations vary.

## **Anexo 5**

### **Introdução à Teoria da Imagem**

(<http://www.ipb.pt/~jsergio/Imagem.html>)

#### **Definição do Conceito de Imagem**

O conceito de imagem, parecendo à uma primeira abordagem de simples definição revela-se, após um estudo mais aprofundado, como de difícil precisão. Desde os primórdios da história do conhecimento que filósofos e pensadores se debruçam sobre a complexa relação que une imagem e realidade, bem como sobre as respectivas definições. Já no livro sexto da República Platão se debruça sobre o problema, definindo imagem como “... primeiramente [as] sombras depois [os] reflexos que se vêem nas águas ou na superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes, e a todas as representações semelhantes” Mais tarde, a retórica medieval define imagem como “aliquid stat pro aliquo” algo que está em lugar de uma outra coisa, apontando já para algo que pode ser fabricado. No entanto, qualquer que sejam as posições teóricas adoptadas, parece incontornável que se entende por imagem algo utilizado para representar uma outra coisa, na sua ausência, existindo em qualquer imagem três dados incontornáveis: uma selecção da realidade (que em casos-limite pode passar por excluir qualquer representação da realidade – veja-se a pintura não-figurativa), uma selecção de elementos representativos, uma estruturação interna que organiza os referidos elementos. Da relação complexa que une imagem e realidade lhe advêm o seu carácter quase mágico que lhe permite simultaneamente representar um objecto e sua ausência, e que a leva a ser encarada –sobretudo quando o objecto sobre o qual se debruça é a representação humana – com notáveis reticências pela grande maioria das religiões. De um ponto de vista pedagógico, também durante longo tempo foi a imagem alvo de grande desconfiança pois, “se é imprópria para produzir argumentação, a imagem é porém notável para intensificar o ethos e o pathos.”

## A Classificação das Imagens

A classificação das imagens, sem a qual nenhuma operação de análise pode ser efectuada, pode ser feita a partir de diversas perspectivas.. A primeira grande divisão estabelece-se precisamente entre imagens naturais – entendendo com tais as que são produzidas sem intervenção humana (os reflexos e sombras de que fala Platão) –e imagens artificiais ou fabricadas – as que exigem essa intervenção para que possam surgir. Deixando de parte todas as imagens naturais, por mais interessante que o seu estudo se possa revelar, ocupar-nos-emos aqui apenas das imagens fabricadas. No que respeita às imagens fabricadas cinco grandes oposições podem ser estabelecidas ab initio:

1. no que respeita à sua materialidade estabelece-se uma primeira distinção entre imagens materiais (um quadro, uma fotografia ou uma estátua) e não-materiais (uma imagem mental ou uma projecção holográfica)
2. no que respeita à sua espacialidade pode estabelecer-se uma distinção entre imagens bi-dimensionais e imagens tri-dimensionais;
3. no que concerne à temporalidade das imagens é necessário proceder a uma separação entre imagens estáticas e imagens móveis
4. no que à sua intenção sémica concerne a distinção efectuar-se-à entre imagens representativas e não-representativas;
5. finalmente, no atinente às suas condições de produção a oposição estabelece-se entre imagens produzidas por meios mecânicos e imagens produzidas por meios humanos

Durante largo tempo foi crença comum que a presença de certos parâmetros invalidava alguns outros (p. e.; que era impossível produzir imagens tri-dimensionais móveis), mas os modernos avanços das técnicas demonstram que para uma completa análise do objecto visual é necessário



analisar em simultâneo os cinco parâmetros acima mencionados embora, por comodidade, se limite frequentemente a análise a apenas um ou dois dentre eles, consoante os interesses específicos do analista. Tal processo, se bem que frequentemente justificável de um ponto de vista pragmático, não deixa de apresentar, de um ponto de vista teórico, as desvantagens da incompletude.

### Análise da Imagem Fixa

Os modernos teóricos do estudo da imagem costumam, conforme a escola teórica em que se situam, abordar a imagem a partir de dois pontos de vista distintos: um a que se pode chamar textual, de tradição essencialmente americana, entende a imagem como um texto, possuidor das mesmas características da produção linguística, tratando então o estudo da imagem de descobrir os seus “constituintes mínimos”, os equivalentes pictóricos dos componentes gramaticais da frase: Típico desta escola, é a abordagem que postula que qualquer imagem pode ser analisada através de um conjunto de treze elementos fundamentais distribuídos por três categorias “gramaticais”: os elementos morfológicos (ponto, linha, plano, textura, cor e forma), os elementos dinâmicos (movimento, tensão e ritmo) e os elementos escalares (dimensão, formato escala e proporção), cuja análise detalhada não cabe numa exposição deste tipo; um outro ponto de vista, a que habitualmente se designa como semiótico, mais habitualmente ligado à tradição europeia, considera a imagem enquanto signo, tratando a sua análise de descobrir as suas relações quer com o “objecto” que representa quer com os outros sistemas de signos utilizados em sociedade, radicando aí as razões da sua significação. O método típico desta segunda escola consiste em tentar estabelecer um paralelo entre dois tipos de planos – por um lado entre o plano de expressão da imagem (o que ela mostra) e o seu plano de conteúdo (o que ela significa), - por outro entre o plano do significante (a realidade exterior a que ela faz referência) e o plano do significado (o conteúdo material da imagem).

Dito de outra forma, existira um paralelismo entre o conteúdo físico da imagem e o seu significado e entre esse mesmo conteúdo físico e a sua semelhança/diferença com a realidade exterior para que remete. Independentemente do ponto de vista adoptado, a análise de uma imagem deverá ter em vista diversos pontos distintos entre os quais os seguintes – mencionados sem qualquer preocupação de hierarquização – são essenciais:

1. a sua materialidade e dimensionalidade (bi ou tri-dimensional, natural ou criada, real ou virtual, ...);
2. o seu processo de elaboração – onde se tem em conta as “ferramentas” utilizadas para elaborar a imagem em questão (humana, mecânica, informática....);
3. a matéria da expressão – que leva em linha de conta a organização interna da imagem (contrastes, semelhanças, cores, linhas, efeitos de escala, ...);
4. as chamadas funções icónicas que se entendem como as relações tecidas entre a imagem e o seu objecto de representação, distinguindo-se aqui três tipos básicos de relação – representativa (quando a imagem se pretende uma cópia, o mais fiel possível, da realidade que representa), simbólica (quando existe uma transferência de uma imagem para um significado abstracto – a pomba da paz, por exemplo) e convencional (quando a relação entre a imagem e aquilo que representa se radica apenas numa convenção social). Numa imagem podem estar simultaneamente presentes mais que uma das funções mencionadas, pelo que mais que falar do tipo ou função da imagem é preferível referir-mo-nos à sua função icónica dominante; e) o nível de realidade da imagem, onde se analisa a semelhança/diferença entre a imagem e aquilo que representa. Justo Villefane apresenta uma escala de 11 graus, a que chama graus de iconidade, que descrevem as sucessivas relações de semelhança entre a imagem natural (que estabelece uma relação de identidade consigo própria) e a imagem não-representativa (que não representa, como o seu nome indica qualquer realidade exterior).

# Bibliografia

Ades, D. (1995) *Dalí*; London: Thames and Hudson.

Alenius, K.; Fält, O.; Jalagin, S. (2002) *Looking at the other Historical Study of Images in Theory and Practice*, Oulu University Press.

Andersen, H. C. (1843) *O Rouxinol do Imperador*, Reitzel.

Aumont, J. (2009) *A Imagem*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.

Barthes, R. (1980) *Camera Lucida: Reflections on Photography*, New York: Hill and Wang.

Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T., Gardiner, H (2005) *Digital Art History: A Subject in Transition*. Intellect Books [Vol.1]

Bernardo, L. M. (2005) *História da Luz e Cores*, Universidade do Porto.

Bratu, S. (2010) *The Phenomenon of Image Manipulation in Advertising, Economics, Management and Financial Markets*, Spiru Haret University [Vol.5; nº2]

Buratini, D. Z. (2003) *A manipulação de imagens na mídia impressa e os efeitos de sentido produzidos: leitura crítica de informação visual*. Curitiba-PR.

Calvino, I. (1994) *Visibilidade – Seis Propostas para o Próximo Milénio*, Lisboa, Teorema, [2ª Ed.].

Chapman, H. (2006) *Michelangelo*, Yale University Press.

Cordeiro, R. S. (1998) *Real vs. Virtual – Análise e Interpretação de imagens visuais e Relação Intersemióticas*. Edições Cosmos.

Costa, A. Brusanti, M. (1992) «Visão», in Ruggiero Romano, Enciclopédia Einaudi, Criatividade - Visão, Lisboa, Imprensa Nacional - Casa da Moeda, [Vol. 25].

Crary, J. (1999) *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge (Mass.): MIT Press.

Dalí, S. (1984) *Vida secreta de Salvador Dalí*. Figueras: Gerona

Domingues, D. (1997) *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*, Editora UNESP Fundação.

D'Ottaviano, Í. M. L. e Feitosa, H. A. (2003) *Sobre a História da Lógica, a Lógica Clássica e o Surgimento das Lógicas Não-Clássicas*, UNESP, Rio de Janeiro.

Drigo, M. O. (2010) *A Imagem e Cognição em Cena: Um Estudo com a Relação Iconidade/ Indexicabilidade*, Revista FAMECOS; Porto Alegre [Vol. 17; nº1]

Eco, U. (1989) *Sobre os Espelhos e Outros Ensaio*s, Lisboa, Difel.

Frazer, J. G. (1887) *The Legend of Narcissus*. The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland, [Vol. 16].

Freedberg, D. (1989) *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*. Chicago: University of Chicago Press.

Fontes, M. (1999) *As Palavras e as Coisas: Uma Arqueologia das Ciências Humanas*. 8ª Ed., São Paulo

Gombrich, E. H. (1976) *The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation*. [2ª ed.] Londres: Phaidon Press.

Gombrich, E. H. (1989) *The Edge of Delusion: review of David Freedberg, The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*; Londres: Phaidon Press; 1994. Chicago: University of Chicago Press.

Gombrich, E. H. (1994) *Art and Illusion: A study in the Psychology of Pictorial Representation*; Londres: Phaidon Press.

Grau, O. (2003) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.

Gregory, R. L. (1998) *Eye and Brain: The Psychology of Seeing*. [5ª ed.] Oxford: Oxford University Press.

Jenks, C. (1995) *Visual Culture*. London: Routledge.

Joly, M. (2007) *Introdução à Análise da Imagem*, Lisboa, [Ed. 70].

Júnior, J. F. D. (1989) *O que é a realidade?*. [Vol. 115] Brasiliense; Coleção Primeiros Passos

Kress, G. (1998) *Visual and verbal modes of representation in electronically mediated communication: the potentials of new forms of text*, London and New York, Routledge.

Lévy, P. (2003) *O que é o virtual?*, Editora 34 Ltda, São Paulo.

Lewis-Williams, D. (2004) *Mind in The Cave: Consciousness and the Origins of Art*, London :Thames & Hudson.

Löbler, M.C; Hoppen, N.; Estivalet, V.F.B. (2008) *A Teoria da Imagem como Explicação para a Atribuição de Pesos em Critérios de Decisão*, Revista Brasileira de Gestão de Negócios; São Paulo [Vol. 10; nº 28]

Lopes, R. S. (1998) *Real vs. Virtual – Resumos; A Cultura Táctil e as Imagens Electrónicas*. Edições Cosmos.

Machado, A. (1996) *Máquina e Imaginário*, São Paulo: Edusp.

Maddox, C. (1990) *Salvador Dalí - O Génio e o Excêntrico*; Editora Benedickt Taschen.

Martin, J. H. (2003) *The Endless Enigma - Dalí and The Magicians of Multiple Meaning*; Hatje Cantz Publishers.

Masters, C. (1995) *Dalí*; London: Phaidon Press Limited.

Maturana, H. R. (1994) *El sentido de lo humano*, Santiago: Dolmen Ediciones.

Mendonça, M. J. (1972) *Tentações de Santo Antão = Tentation de Saint Antoine = Temptation of Saint Anthony*. Lisboa: Ministério da Educação, Direcção Geral dos Assuntos Culturais.

Mirzoeff, N. (1999) *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.

Mitchell, W. J. T. (1995) *Picture Theory*; Chicago: The University of Chicago Press.

Palmer, S. E. (1999) *Vision Science: Photons to Phenomenology*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.

Pirenne, M. H. (1970) *Optics, Painting and Photography*. London, Cambridge University Press.

Radford, R. (1997) *Dalí*; Londres: Phaidon Press Limited.

Ramos, J. A. S. (2004) *A Realidade Transformada: A Fotografia e a sua Utilização*, Dissertação para obtenção do grau de Doutor em Belas Artes, Lisboa

Reis, V. (2000) *A Caça Desenfreada: O Movimento dos Olhos e o Acto de Ver (Relatório para uma aula teóricoprática no âmbito de Provas de Aptidão Pedagógica e Capacidade Científica, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa)*. Lisboa.

Reis, V. (2002) *O Olho Prisioneiro e o Desafio do Céu: A Primeira Demonstração Perspéctica de Filippo Brunelleschi como Invenção e Paradigma da Perspectiva Central*. Lisboa: Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa.

Rezende, J. F. (2008) *Crónica da Virtualidade*. Rio de Janeiro, Editora E-papers.

Rodrigues, A. D. (1998) *Real vs. Virtual – Contributos para uma genealogia do virtual*. Edições Cosmos.

Rötzer, F. (1998) *Real vs. Virtual – Mundos Virtuais: Fascínios e Reacções*. Edições Cosmos.

Salat, S. Labbé, F. (1994) *The Fractal Cube and the Paradigm Shift in Art and Science*, Leonardo, [Vol. 27].

Samain, E. (2005) *O Fotográfico*, Editora Hucitec/ Editora Senac, São Paulo.

Santos, J. M. (1998) *Real vs. Virtual – O Virtual e as Virtudes*. Edições Cosmos.

Shanes, E. (1990) *Dalí*; London: Studio Editions.

Silva, V. C. P. (2010) *Palmas, a última capital projetada do século XX: Uma Cidade em Busca do Tempo*. Edições UNESP, São Paulo.

Soslo, R. L. (1994) *Cognition and Visual Arts*. Cambridge (Mass.) The MIT

Press.

Teixeira, L. F. (1998) *Virtualidade e Heteronímia – As Aventuras Pessoaantes de Alice*, Universidade Lusófona.

Zeki, S. (1999) *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain*. Oxford: Oxford University Press.

Zeki, S. (2009) *Splendors and Miseries of the Brain: Love, Creativity and the Quest for Human Happiness*. Chichester: Wiley Blackwell.

Weber, A. O. (1936) *An Analysis of Perception*. Taylor & Francis.

Wesson, K. (2011) *Relevancy through Visualization, Science and Arts*, Educational Consultant: Neuroscience.



# Webgrafia

Béhar, H. (2009) *André Breton: About this Artist*. Consultado a 18. 06. 2013 em [http://www.moma.org/collection/artist.php?artist\\_id=768](http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=768)

Blame it on the Voices, *Justin Bieber cancer rumor has Beliebers shave their heads*. Consultado a 06. 06. 2012 em <http://www.blameitonthevoices.com/2012/10/justin-bieber-cancer-rumor-has.html>

Cazeloto, E. (2007) *A Inclusão Digital e a Reprodução do Capitalismo Contemporâneo*. Consultado a 09. 09. 2012 em [http://www.sapientia.pucsp.br/tde\\_arquivos/1/TDE-2007-12-27T07:03:47Z-4637/Publico/Edilson%20Cazeloto.pdf](http://www.sapientia.pucsp.br/tde_arquivos/1/TDE-2007-12-27T07:03:47Z-4637/Publico/Edilson%20Cazeloto.pdf)

Cherry, K. *Introduction to Social Psychogoly, Basic Concepts in Social Psychology*. Consultado a 24. 10. 2012 em [http://psychology.about.com/od/socialpsychology/Social\\_Psychology.htm](http://psychology.about.com/od/socialpsychology/Social_Psychology.htm)

*Colecção Folha: Grandes Mestres da Pintura*. Consultado a 05. 09. 2012 em [mestres.folha.com.br/pintores/09/contexto\\_historico.html](http://mestres.folha.com.br/pintores/09/contexto_historico.html)

The Free Dictionary, (2009). Consultado a 13. 11. 2012 em <http://www.thefreedictionary.com/reality>

*Conceito de Imagem*. Consultado a 22. 11. 2012 em <http://conceito.de/imagem>

Entler, R. *Para Reler a Câmara Clara*. Consultado a 22. 12. 2012 em [http://www.faap.br/revista\\_faap/revista\\_facom/facom\\_16/ronaldo.pdf](http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_16/ronaldo.pdf)

*Fragrances*, in *Parfums Salvador Dalí Paris* (2010). Consultado a 05. 09. 2012 em [http://www.parfums-salvadordali.com/fragrances/flash1\\_uk.html](http://www.parfums-salvadordali.com/fragrances/flash1_uk.html).

Fontes, C. (2001) *Realidade em Questão*. Consultado a 20. 11. 2012 em <http://afilosofia.no.sapo.pt/11Realquest.htm>

Fuchs, F.T. (2007). Consultado a 11. 04. 2013 em <http://pontocinza.files.wordpress.com/2007/01/nvb.pdf>

*Igreja Medieval: Poder da Igreja Católica na Idade Média, influência Cultural, política, económica e social, Inquisição.* Consultado a 20. 01. 2013 em [www.suapesquisa.com/idademedia/igreja\\_medieval.htm](http://www.suapesquisa.com/idademedia/igreja_medieval.htm)

Infopedia. (2003-2013) *Antoine Laurent Lavoisier*. Consultado a 11. 04. 2013 em [http://www.infopedia.pt/\\$antoine-laurent-de-lavoisier](http://www.infopedia.pt/$antoine-laurent-de-lavoisier)

*Introdução à Teoria da Imagem.* Consultado a 20. 11. 2012 em <http://www.ipb.pt/~jsergio/Imagem.html>

Joly, M. *Introdução à Análise da Imagem.* Consultado a 20. 11. 2012 em <http://pt.scribd.com/doc/16343510/Introducao-a-Analise-da-Imagem-Martine-Joly>

Kruszelnicki, K. S. (2001) *Loch Ness Monster 1*. Consultado a 10. 09. 2012 <http://www.abc.net.au/science/articles/2001/10/26/398298.htm?site=science/gre atmomentsinscience>

Lavoisier, A.L. *Traité Élémentaire de Chimie.* Consultado a 11. 04. 2013 em <http://www.chem.yale.edu/~chem125/125/history99/2Pre1800/Lavoisier/Preface/discours.html>

Lehar, S.(2000) *The Function of Conscious Experience: An Analogical Paradigm of Perception and Behavior.* Consultado a 16. 06. 2013 em <http://cns-alumni.bu.edu/~slehar/webstuff/consc1/consc1.html>

Lehar, S.(2003) *The Representationalism Web Site.* Consultado a 20. 01. 2013 em <http://sharp.bu.edu/~slehar/Representationalism.html>

Lobo, F. L. (2002 - 2013) *Platão e Aristóteles.* Consultado a 31. 05.2013 em <http://monografias.brasilecola.com/administracao-financas/platao-aristoteles.htm> Nietzsche, F. W. *KD Frases.* Consultado a 03. 01. 2013 em <http://kdfrases.com/frase/159287>

Paintings, in Virtual Dali, (2010). Consultado a 05. 09. 2012 em <http://www.virtualdali.com/>

Roma Capitale (2010) *Obelisco Minerveo.* Consultado a 18. 06. 2013 em <http://www.060608.it/en/cultura-e-svago/beni-culturali/beni-archeologici/obelisco-minerveo.html>

Rosa, M. B. (2011) *O Conhecimento como forma de interpretar a Realidade: O Senso Comum e Conhecimento Científico*. Consultado a 15. 11. 2012 em <http://www.webartigos.com/artigos/o-conhecimento-como-forma-de-interpretar-a-realidade-o-senso-comum-e-conhecimento-cientifico/74917/>

Samain, E. *O Fotográfico*. Consultado a 03.12.2012 em [http://books.google.pt/books?id=a8T37k53xKUC&pg=PA126&lpg=PA126&dq=roland+barthes+camara+clara&source=bl&ots=D2OasefHQh&sig=iM5JdXpTmUQJ5UpObHMeQCS1qMA&hl=pt-PT&sa=X&ei=meJ1UNqbJcGYhQfYi4HYBg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=roland%20barthes%20camara%20clara&f=false](http://books.google.pt/books?id=a8T37k53xKUC&pg=PA126&lpg=PA126&dq=roland+barthes+camara+clara&source=bl&ots=D2OasefHQh&sig=iM5JdXpTmUQJ5UpObHMeQCS1qMA&hl=pt-PT&sa=X&ei=meJ1UNqbJcGYhQfYi4HYBg&redir_esc=y#v=onepage&q=roland%20barthes%20camara%20clara&f=false)

Sérgio, J. *Introdução à Teoria da Imagem*. Consultado a 12. 02. 2013 em <http://www.ipb.pt/~jsergio/Imagem.html>

Significados, (2011 – 2013) *O que é Arte?*. Consultado a 18. 06. 2013 em <http://www.significados.com.br/arte/>

Smith, R. *Aristotle's Logic*. Consultado a 10. 04. 2013 em [plato.stanford.edu/entries/Aristotle-logic](http://plato.stanford.edu/entries/Aristotle-logic)

Souza, R. R. (2005) *O que é Realmente, o Virtual?*. Consultado a 20. 11. 2012 em <http://www.ccuec.unicamp.br/revista/infotec/artigos/renato.html>

Starck, D. *A História do Photoshop: O Editor de Imagens Mais Usado no Mundo*. Consultado a 31. 05. 2013 em <http://www.tecmundo.com.br/photoshop/37907-a-historia-do-photoshop-o-editor-de-imagens-mais-usado-no-mundo.htm>

The Free Dictionary, (2009). Consultado a 20. 11. 2012 em <http://www.thefreedictionary.com/reality>

*The basket of bread*, in Daliweb, (2010). Consultado a 20. 11. 2012 em <http://www.daliweb.tampa.fl.us/25.htm>

Tzu, L. Consultado a 20. 11. 2012 em [http://pensador.uol.com.br/autor/lao\\_tzu/](http://pensador.uol.com.br/autor/lao_tzu/)

Wesson, K. *Brain-sight: Can touch allow us to “see” better than sight?*. Consultado a 11. 02. 2013 em <http://brainworldmagazine.com/brain-sight-can-touch-allow-us-to-see-better-than-sight/>